• SIN • NEED FOR SPEED 3 • GROUND ZERO • GRAND PRIX LEGENDS • GET MEDIEVAL • AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME

HARDWARE TEST
11 ΟΘΟΝΕΣ ΓΙΑ HOME USERS

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

# PC master

CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 101 ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1998 ISSN 1105-5472 1.700 ΔΡΧ.



## FALLOUT 2
Επιστροφή στο μέλλον!

## GRIM FANDANGO
Τα σκοτεινά παρασκήνια του κάτω κόσμου

# ΠΑ-ΝΙ-ΚΟΣ!

## COLIN McRAE
Η οδήγηση στο maximum!



COMBAT FLIGHT SIMULATOR



KKND 2



NIGHTLONG



CAESAR 3


Με την τεχνολογία πολλαπλών στρώσεων χρώματος, HP PhotoREt II, το πραγματικά ωραίο είναι στη λεπτομέρεια!
Εντυπωσιακό θέαμα ... Έτσι δεν είναι;
Κι όμως ... Αυτό που κάνει τη διαφορά, δεν φαίνεται με το μάτι. Ο λόγος είναι η τεχνολογία πολλαπλών στρώσεων χρώματος, PhotoREt II. Η προηγμένη τεχνολογία της Hewlett-Packard, που μπορεί και τοποθετεί ως και 16 σταγονίδια έγχρωμης μελάνης πάνω σε κάθε κουκίδα! Έτσι, σας εξασφαλίζει κάθε φορά, εκθαμβωτικές εικόνες, φωτογραφικής ποιότητας... Κι ακόμα, είναι η επαναστατική μέθοδος της HP, για τη μεταφορά πληροφοριών στην κεφαλή εκτύπωσης. Μία μέθοδος που σας επιτρέπει να τυπώνετε με τον ταχύτερο δυνατό τρόπο! Ανεξάρτητα από το είδος του χαρτιού που χρησιμοποιείτε... Γιατί, λοιπόν, να συμβιβαστείτε με οτιδήποτε λιγότερο; Με την τεχνολογία πολλαπλών στρώσεων χρώματος HP PhotoREt II, οι ασυναγώνιστες εκτυπώσεις φωτογραφικής ποιότητας, είναι ένα θέμα που το παίζετε στα δάχτυλα!
HP DeskJet Printers
HEWLETT PACKARD
Expanding Possibilities
www.hp.com/go/drops
SENSE INTEGRATED / ΠΡΟΣΑΡΜΟΓΗ


Ενας από τους Μεγαλύτερους Θρύλους Ολων
των Εποχών
Ξαναζωντανεύει!
Μόνο στα Multirama Δώρο ένα T-Shirt Ring!
RING
Με Ελληνικό Βιβλίο Οδηγιών και Ελληνικούς Υπότιτλους!
Ετος 3998, η Γη έχει καταστραφεί και το συμπαν βρίσκεται κάτω από την τυρρανική κυριαρχία των Extraterrestrials. Σ' αυτή την καινούργια πραγματικότητα οι μοίρες των 4 ηρώων είναι τραγικά δεμένες μεταξύ τους.
Ολα αυτά διαδραματίζονται, σ' ένα παιχνίδι συγκρουόμενων συναισθημάτων. Ο Ish είναι ο μόνος που μπορεί να εκτελέσει το " RING των Nibelungen" και ο μόνος που μπορεί να γίνει Θεός ή ο σωτήρας της ανθρωπότητας!
3D χαρακτήρες από τον δημιουργό των ταινιών "Το Ονομα του Ρόδου" και "Νέμο", που παίζουν και κινούνται κάτω από μία μουσική επένδυση με θέματα του Richard Wagner.
CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT
arxel tribe
multimedia
1998 Arxel Tribe, Anne Carrière Multimedia, Cryo Interactive Entertainment. All rights reserved.
ΔΩΡΕΑΝ ΜΕΤΑΦΟΡΑ
ΔΩΡΕΑΝ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ
SERVICE
ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ
ΦΙΛΙΚΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ
ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ
• Άλιμος Βουλιαγμένης 534, τηλ.: (01) 9966660
• Καλλιθέα Ελ. Βενιζέλου 146, τηλ.: (01) 9566127
• Μελίσσια Λ. Δημοκρατίας 36, τηλ.: (01) 8034850
• Μουσείο Στουρνάρη 33 & Τζωρτζ, τηλ.: (01) 3829106
• Ν. Ερυθραία - Κηφισιά Λ. Κηφισίας 328, τηλ.: (01) 6233183
• Ν. Ιωνία Λ. Ηρακλείου 291, τηλ.: (01) 2771553
• Παγκράτι Υμηττού 86, τηλ.: (01) 7263243
ΝΕΟ Π. Φάληρο Λ. Αμφιθέας 78 & Ανδρομάχης, τηλ.: (01) 9854583-6
• Πειραιάς Ηρ. Πολυτεχνείου 38 & Σωτήρος Διός 15, τηλ.: (01) 4133630
• Περιστέρι Θηβών 177, τηλ.: (01) 5781528
• Χολαργός - Χαλάνδρι Λ. Μεσογείων 283, τηλ.: (01) 6745588
• ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ Τσιμισκή 109, τηλ.: (031) 256858
• ΡΟΔΟΣ Γρ. Λαμπράκη 30-32, τηλ.: (0241) 31604
ΣΥΝΤΟΜΑ ΚΑΙ:
Σταδίου, Γλυφάδα, Φάρος Ψυχικού.
Το δίκτυο που αναπτύσσεται συνεχώς για να βρίσκεται ακόμα πιο κοντά σας!
multirama
ΓΕΡΜΑΝΟΣ
ΟΛΟΣ Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ COMPUTER
http://www.multirama.com

# EDITORIAL

Μπαίνουμε στη δεύτερη εκατοντάδα των τευχών του "PC Master" με ένα τεύχος-δύναμη! Βέβαια μας βοήθησαν δύο παράγοντες στην επίτευξη αυτού του στόχου. Ο πρώτος παράγοντας είστε εσείς, καθώς μας δείξατε το δρόμο για ένα περιοδικό που εναρμονίζεται περισσότερο σε αυτά που ζητάτε. Ετσι, όπως θα δείτε, υπάρχουν αρκετά user-άδικα θέματα καθώς και παρουσιάσεις hardware, αυξημένες σελίδες ειδησεογραφίας, καθώς και δυο-τρία καινούρια πραγματάκια στο CD. Ο δεύτερος παράγοντας είναι η... εποχή που διανύουμε (λίγο πριν από τα Χριστούγεννα δηλαδή), κατά την οποία οι εταιρίες είθισται να παρουσιάζουν ό,τι καλύτερο έχουν.

Ετσι, όσον αφορά στα παιχνίδια θα βρείτε μια εκτενή παρουσίαση του Grim Fandango της LucasArts, για το οποίο ο Αντρέας έχει γράψει διθυράμβους - πώς όχι άλλωστε; Εχοντας παίξει το παιχνίδι σχεδόν μέχρι τη μέση τολμώ να πω ότι έχει όλα τα δίκια με το μέρος του. Εκτός από τα πολύ όμορφα γραφικά, το πρωτότυπο... απόκοσμο σενάριο και την ταιριαστή μουσική, το Grim Fandango έχει ακόμα ένα πλεονέκτημα: παίζεται μόνο με τα πλήκτρα! Επιτέλους, η LucasArts δημιούργησε ένα παιχνίδι φτιαγμένο αποκλειστικά για μένα!

Εκτός από το Grim Fandango στο τεύχος αυτό θα βρείτε το Fallout 2, το... μεταπυρηνικό RPG, το οποίο ξέρω καλά ότι πολλοί περιμένατε (πρώτος από όλους η Αυτού Μεγαλειότης ο εκδότης του "PC Master"!), το Colin McRae Rally, που θα σας πάρει τα μυαλά θέλοντας και μη, και το Nightlong της Microprose (she's back!).

Στο τεύχος αυτό θα βρείτε και αρκετά "διαφορετικά" θέματα, έξω από παιχνίδια. Στη στήλη του "Do It Yourself" υπάρχουν άρθρα για το overclocking του επεξεργαστή σας (προσοχή!) καθώς και για την εγκατάσταση του Fat32, ενώ πολλές σελίδες έχουν αφιερωθεί στην παρουσίαση οθονών 15 και 17 ιντσών. Επιπλέον, στο CD που συνοδεύει το περιοδικό θα βρείτε έναν κατάλογο με τα περιεχόμενα των συνοδευτικών του "PC Master" CD-ROMs από τον Ιανουάριο του 1998 μέχρι και το τεύχος Δεκεμβρίου, καθώς και έναν κατάλογο με τα game reviews που έχει δημοσιεύσει το "PC Master" από τη γέννησή του (τεύχος 1!) μέχρι το τεύχος 100. Α! Να μην το ξεχάσω! Εχουμε και το demo του Tomb Raider 3!

Ψιλοπράγματα δηλαδή...

*Γιάννης Πατρίκος*

# ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ



## ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ



## ΘΕΜΑΤΟΛΟΓΙΑ





**60** **Hardware Test**
*Οι συνεργάτες μας δοκιμάζουν 11 οθόνες για home users.*



**74** **RIVA TNT vs VOODOO 2**
*Μάχη γιγάντων.*




**174** **Penguin's Nest**
*Οι πιγκουίνοι του Linux σάς μαθαίνουν το δημοφιλές λειτουργικό βήμα-βήμα.*

## GAME CLUB




**ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672 Fax: 9216847 Email: pcmaster@compulink.gr**

**ΕΚΔΟΤΗΣ**: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας,
**ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ**: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου,
**ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ζοζέφ Φίλο, **ART DIRECTOR**: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ηλίας Ιακωβάκης,
**ΥΠΕΥΘΥΝΗ MARKETING/ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ**: Μαρία Τσαμπλάκου,

**ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ**: Γιώργος Αναστασάκης, Παναγιώτης Ανδριανέσης, Ιορδάνης Ασλανίδης, Γιάννης Βογιατζής, Ηλίας Βουτσάς, Αντώνης Σκουλικάρης, Ιάσονας Δούζας, Μάριος Καραγιάννης, Κώστας Καρπούζης, Γιάννης Κωστάκης, Αντώνης Μαρίνος, David Meftah, Σωτήρης Μπέλλος, Βαγγέλης Παλάντζας, Σπύρος Παράσχης, Γιάννης Ρηγόπουλος, Ιωάννης Τζοΐτης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Μανώλης Φουρνιστάκης, **Επιμέλεια CD-ROM:** Βαγγέλης Κράτσας, Νίκος Δανιηλίδης, Γεωργία Παναγοπούλου, Γιάννης Κωστάκης,
**ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ**: Ελλη Κατσιγιαννάκη, **ΣΚΙΤΣΟ**: Θοδωρής Τιμπιλής
**ΔΙΟΡΘΩΣΗ**: Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Κάτια Σάαντα, Κώστας Ντούγκας, Μαρία Πλατιά
**MARKETING**: Ελένη Τσιπά, **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Αντώνης Ρούσσος, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ**: Μαρίλη Ηλιάδου, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Βάσω Βερβεράκη, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας
**ΠΑΡΑΓΩΓΗ**: Γ. Λαζαρίδης, Ι. Κάργιαννης, Κ. Πασπαλιάρης, **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ**: Χρωμοανάλυση, **ΕΚΤΥΠΩΣΗ**: CompuPrint, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ**: Γ. Καββαδίας & Σια

***Αυτός ο μήνας πάντα μου άρεσε. Θέλετε επειδή είναι καθαρά γιορτινός, θέλετε επειδή την εορταστική ατμόσφαιρα συνοδεύουν δώρα, δεν είμαι σίγουρος. Ακολουθώντας το χριστουγεννιάτικο κλίμα, το CD αυτού του μήνα φόρεσε τα καλά του και σας περιμένει να το εξερευνήσετε. Τι περιμένει άραγε τους τολμηρούς adventurers-αναγνώστες που θα ανοίξουν το σεντούκι με το θησαυρό; Πού είσαι, Μπέλλο, θέλουμε τα thief picks σου!***

*Κείμενα: Γιάννης Κωστάκης*
*colwyn@compulink.gr*

# DEMOS

## Tomb Raider III

Η Lara Croft είναι εδώ! Ναι, καλά διαβάσατε. Παρά τις περιπέτειες που έχει περάσει και τις κακουχίες στις οποίες έχει υποβληθεί από την Eidos, ένα νέο sequel της θρυλικής πλέον σειράς των Tomb Raider έρχεται να ξαναταλαιπωρήσει τη δύσμοιρη (πλην κουκλάρα) Lara (μαζί με αυτήν φυσικά και εμάς!).



Ετσι, λοιπόν, αφού ταξιδέψατε (μαζί με τη Lara, να μην ξεχνιόμαστε) στην Ατλαντίδα, κάνατε μεγάλο αγώνα για να βρείτε τελικά το περίφημο dagger στο Great Hall, το τρίτο μέρος σας βρίσκει να ψάχνετε τα τέσσερα κομμάτια (artifacts) ενός μετεωρίτη, ο οποίος προσέκρουσε πριν από χρόνια στη Γη, η εύρεση των οποίων θα αποτελέσει σταθμό στην ανάπτυξη της γενετικής επιστήμης και της θεωρίας της εξέλιξης των ειδών γενικότερα. Στον τεχνικό τομέα, το Tomb Raider III υπόσχεται ακόμα πιο λεπτομερή 3D rendered γραφικά (αλήθεια, πόσο καλύτερο μπορεί να γίνει το σχεδόν τέλειο;) καθώς και πιο μεγάλα levels με εναλλακτικές διαδρομές ως προς την επίτευξη ενός στόχου. Επίσης, σύμφωνα με την Eidos ο χρήστης θα μπορεί να επιλέξει ο ίδιος από ποιο level θα ξεκινήσει και θα έχει επίσης τη δυνατότητα να επαναλάβει ένα level αν το θεωρεί σκόπιμο. Οι απαιτήσεις του demo είναι οι standard της εποχής: Pentium 166, 32MB RAM, Windows 95, DirectX 6.0. Οσοι πιστοί Croftoπαθείς λοιπόν προσέλθετε...





### TOP GUN: HORNET'S NEST

Αυτόν το μήνα σάς έχουμε μία έκπληξη. Αν θέλατε ανέκαθεν να ασχοληθείτε με τα flight simulators, αλλά τα βρίσκατε δύσκολα και βαρετά, υπάρχει η λύση και θα τη βρείτε στο playable demo του Top Gun: Hornet's Nest που περιλαμβάνεται στο CD μας. Το παιχνίδι είναι κατασκευασμένο, σύμφωνα με την εταιρία παραγωγής του Microprose, με γνώμονα τον αρχάριο παίκτη που θέλει να μπει στον κόσμο των flight sim. Το demo δίνει μια ιδέα για το τι θα βρείτε στην ολοκληρωμένη έκδοση του παιχνιδιού όπου σας περιμένουν 30 συναρπαστικές αποστολές και multiplayer επιλογές για όλους τους υποψήφιους πιλότους μέσω modem, LAN ή Internet. Δέστε τις ζώνες ασφαλείας και απολαύστε την πτήση σας.

# Heretic II

Η Raven επιστρέφει δριμύτερη προσφέροντάς μας τον διάδοχο του Heretic, με νέα 3D engine βασισμένη στη μηχανή του Quake (όπου υποστηρίζεται η οπτική τρίτου προσώπου - γιατί μου θυμίζει Tomb Raider αυτό;), σαφώς βελτιωμένο ήχο αλλά και user interface που υπόσχεται νέες συγκινήσεις στους fans του είδους. Το αν τα κατάφερε μπορείτε να το διαπιστώσετε μόνοι σας στο demo του τεύχους μας, που σας τοποθετεί και πάλι στη θέση του Carvus, ο οποίος έχοντας νικήσει πλέον το σατανικό D' Sparil προσπαθεί να δραπετεύσει από τον Outworld. Φυσικά, μην έχετε την ψευδαίσθηση ότι τα πράγματα θα είναι εύκολα, καθώς ο εχθρός παραμονεύει σε κάθε γωνιά με σκοπό να σας κάνει να δείτε αρκετές φορές την οθόνη του μισητού "Game over".



Αξίζει εδώ να αναφέρουμε ότι η Raven έχει εμπλουτίσει σε μεγάλο βαθμό το παιχνίδι με μια νέα ποικιλία εχθρών και φυλών, καθώς και με νέες δυνατότητες χρήσης spells και interaction με τον virtual κόσμο όπως το κολύμπι, το σκαρφάλωμα αλλά και άλλες εξίσου εντυπωσιακές κινήσεις. Επανερχόμενοι στο demo, αυτό περιέχει 2 single player levels και 2 multiplayer (deathmatch levels), για να μπορέσετε να δοκιμάσετε και τις άκρως εντυπωσιακές δικτυακές δυνατότητες του Heretic II. Οσον αφορά στο τεχνικό μέρος, για να τρέξετε το demo θα χρειαστείτε τα εξής: Pentium 166, 32MB RAM, Windows 95/98 καθώς και το DirectX 6.0. Ξεθάψτε λοιπόν το παλιό σας quarterstaff και φύγαμε!





## INFINITE WORLDS

Το Infinite Worlds είναι ένα επικό role playing game με εκατοντάδες τέρατα, αντικείμενα και με ευρεία γκάμα από ξόρκια που θα ξετρελάνουν όλους τους fans του είδους. Η περιορισμένη beta έκδοση που θα βρείτε στο CD αυτού του μήνα προσφέρει μια μικρή γεύση από τα εκπληκτικά τρισδιάστατα γραφικά, αρκετά επίπεδα για να εξερευνήσετε και ατελείωτες ώρες gameplay, με τις μοναδικές multiplayer δυνατότητες μέσω Internet.

## SHAREWARE GAMES

**ACiD Tetris:** Ενα Tetris διαφορετικό από τα άλλα.
**Xena Breakout:** Οι φίλοι της Xena θα ενθουσιαστούν με αυτό το παιχνίδι.
**Battle Chess:** Πολύ διασκεδαστικό παιχνίδι σκάκι.
**Bubble Puzzle 97:** Παιχνίδι που θυμίζει έντονα το Puzzle Bobble.
**Cdogs:** Εξοντώστε τους εχθρούς σας και βγείτε ζωντανός από τις αντίπαλες βάσεις.
**Casep's Quest Trailer:** Ενα RPG στο στιλ του Zelda.
**Dee Dee Danger:** Βοηθήστε τον Dexter να εξοντώσει όλους τους κλώνους από το εργαστήριό του.
**GJ aMAZEing Pacman:** Μια ενδιαφέρουσα επανέκδοση του κλασικού Pacman.
**Cheesy Invaders:** Κλώνος του κλασικού Space Invaders.
**Joxer Invaders:** Βοηθήστε τη Xena να απαλλάξει τον κόσμο από τους γκαφατζήδες Joxer.
**MegaPede:** Μια παραλλαγή του Centipede της Atari.
**Metal Knights 98:** Ενα strategy που θα σας μαγνητίσει.
**Patrick's Challenge II:** Διασκεδαστικό puzzle game.
**Redhook's Revenge!:** Ενδιαφέρον strategy με ήρωες αιμοδιψείς πειρατές.
**Roadhog:** Συμπαθητικό rally game που θυμίζει παλιές εποχές.
**Splaymaster:** Καταστρέψτε τους αντιπάλους σας προτού το κάνουν αυτοί.
**Champions of Zulula:** Παιχνίδι τύπου Street Fighter.

# Trespasser



Εναν χρόνο μετά τα συμβάντα του δεύτερου μέρους της ταινίας "Jurassic Park", το νησί B είναι πια ερειπωμένο. Το όνειρο των ανθρώπων της InGen να επαναφέρουν στη ζωή τους δεινόσαυρους είναι παρελθόν. Ο John Hammond εκδίδει ένα βιβλίο-ενθύμιο με την ιστορία της InGen Corporation, αλλά κανείς δεν φαίνεται να πιστεύει τίποτα από αυτά που διαβάζει. Γύρω από το νησί έχει πλεχτεί ένα ολόκληρο σενάριο, από το οποίο το μισό ανταποκρίνεται στην αλήθεια και φιγουράρει στα νέα και το άλλο μισό ανήκει στη σφαίρα του θρύλου.



Το καινούριο Trespasser της DreamWorks Interactive αποτελεί την επανάσταση στα 3D παιχνίδια πρώτου προσώπου. Τα κύρια χαρακτηριστικά του είναι τα έξοχα δομημένα εξωτερικά τοπία σε συνδυασμό με τους λεπτομερέστατα σχεδιασμένους εσωτερικούς χώρους.

Το gameplay βασίζεται καθαρά στον ρεαλισμό και σας δίνει την ελευθερία να κάνετε αυτό που θέλετε με τον τρόπο που εσείς θα επιλέξετε. Μερικοί από τους δεινόσαυρους που θα συναντήσετε είναι οι Velociraptor, Stegosaurus και Tyrannosaurus Rex, ενώ έχετε στη διάθεσή σας αρκετά όπλα για να αντιμετωπίσετε τα γιγάντια προϊστορικά τέρατα. Αλλο ένα αρκετά σημαντικό στοιχείο του gameplay είναι ότι τα πάντα στο παιχνίδι βασίζονται σε νόμους της φυσικής και αντιδρούν σύμφωνα με αυτούς.

Για να ζήσετε τις τρομακτικές αυτές εμπειρίες, θα πρέπει να διαθέτετε τον ακόλουθο εξοπλισμό: Win95/98, Pentium 166MHz, 32MB RAM, 120 MB ελεύθερο χώρο στο σκληρό, DirectX 6.0, Windows συμβατό mouse και sound card, 4x CD-ROM, 1MB video card. Προσωρινά μπορείτε να χαρείτε το demo που θα βρείτε στο συνοδευτικό CD μας.

## UTILITIES

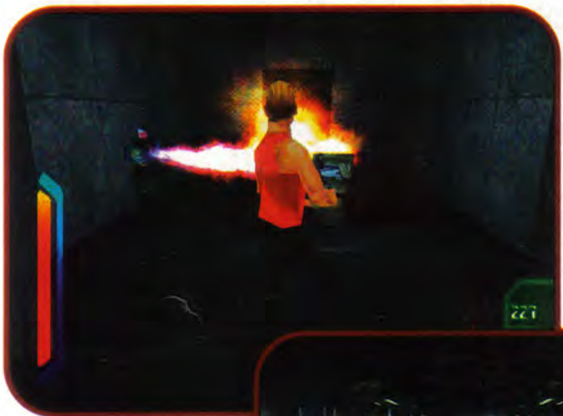
| | |
|---|---|
| **Drag And View for Windows 95/NT:** | Πρόγραμμα που σας επιτρέπει να δείτε τα περιεχόμενα αρχείων χωρίς να τα τρέξετε. |
| **EditPad:** | Αντικαταστήστε το απαρχαιωμένο NotePad με κάτι πολύ καλύτερο, το EditPad. |
| **HelpScribble:** | Φτιάξτε τα δικά σας Windows help files χωρίς την ανάγκη ενός επεξεργαστή κειμένου. |
| **TheRename:** | Πολύ χρήσιμο πρόγραμμα μαζικής μετονομασίας αρχείων. |
| **Favorites to Bookmarks and back:** | Μετατρέψτε τα favorites σε bookmarks και το ανάποδο. Ειδικό για χρήστες που έχουν και τους δύο browsers. |
| **Kali 95:** | Η νέα έκδοση του Kali. |
| **Real Audio:** | Απολαύστε μουσική και video με τη νέα έκδοση του Real Audio. |
| **WinAmp:** | Το καλύτερο MP3 player στην πιο φρέσκια έκδοσή του. |
| **Happy Icons 98:** | Μια συλλογή από 5.000 και περισσότερα icons για όλα τα γούστα. |
| **Theme Studio 99:** | Φτιάξτε δικά σας Desktop Themes. |
| **Screen Changer:** | Διαφοροποιήστε τις βαρετές startup και shutdown screens των Windows με κάτι εντελώς δικό σας. |
| **FreeTheme:** | Αλλάξτε Desktop Themes χωρίς να έχετε το PLUS! των Windows. |
| **Microangelo:** | Η κατασκευή ενός icon δεν ήταν ποτέ τόσο εύκολη. |
| **Quick Time 3:** | Η τελευταία έκδοση του Quick Time για Windows. |
| **cdrLabel:** | Δώστε επαγγελματική όψη στα CDs σας με αυτό το πρόγραμμα κατασκευής ετικετών |

## SPELLCROSS

Σε αυτό το μοναδικό strategy game παίρνετε το ρόλο του John Alexander με σκοπό να ανεβείτε στη στρατιωτική ιεραρχία και να σώσετε τον κόσμο από τον πόλεμο που έχει ξεσπάσει. Το παιχνίδι είναι χωρισμένο σε δύο μέρη: το στρατηγικό και το action. Στο πρώτο μέρος κανονίζετε πού θα τοποθετηθούν τα στρατεύματα, πώς θα ξοδευτούν τα κονδύλια και γενικώς είστε υπεύθυνοι για τη θετική έκβαση των μαχών που θα διεξαχθούν, ενώ στο action μέρος η μάχη γίνεται μπροστά στα μάτια σας και καλείστε να δείξετε πόσο καλός στρατιώτης είστε.

# Fifth Element

Η Γη του 23ου αιώνα απειλείται από μια δύναμη που θα την καταστρέψει πολύ σύντομα. Ελπίζοντας να καταφέρει την αποδυνάμωση αυτής της φυσικής πηγής του κακού, ο Zorg προετοιμάζει το έδαφος για την παγκόσμια κυριαρχία του. Στο διπλό ρόλο σας της επικίνδυνα όμορφης Leeloo, μιας μοιραίας γυναίκας προϊόν εργαστηριακών μελετών, και του Korben Dallas, ενός πρώην μέλους των ειδικών δυνάμεων με εξειδίκευση σε όπλα και νυν ταξιτζή, πρέπει να βρείτε τα πέντε στοιχεία που θα σας βοηθήσουν να αποτρέψετε την καταστροφή. Το μέλλον της Γης είναι στα δικά σας χέρια. Αν αποτύχετε, ο πλανήτης θα καταστραφεί.





Το Fifth Element είναι ένα action/adventure παιχνίδι τρίτου προσώπου βασισμένο στην ομώνυμη δημοφιλή ταινία. Χρησιμοποιώντας τη βελτιωμένη έκδοση της μηχανής του παιχνιδιού Nightmare Creatures, το gameplay συνδυάζει την εξερεύνηση, τη λύση διάφορων puzzles, τις μάχες και τη δράση σε έναν εκπληκτικό 3D κόσμο. Μπορείτε να διαλύσετε τους εχθρούς σας χρησιμοποιώντας μια σειρά από όπλα ως Korben ή να τους ξυλοφορτώσετε σε μάχες σώμα με σώμα, ως Leeloo. Η βελτιωμένη 3D μηχανή που έχει χρησιμοποιηθεί στο παιχνίδι επιτρέπει πολύπλοκες κινήσεις από πλευράς χαρακτήρων, που γίνονται με απόλυτη φυσικότητα, ενώ η κάμερα ακολουθεί τη δράση και προσαρμόζεται ανάλογα με το χαρακτήρα που ελέγχετε. Σε όλα αυτά προσθέστε το AI των 23 και πλέον αντιπάλων που μαθαίνουν από τις κινήσεις σας και περιμένουν να κάνετε το μοιραίο λάθος.

Μπορείτε να πάρετε το ρόλο όποιου από τους δύο χαρακτήρες θέλετε, καθένας από τους οποίους έχει τις δικές του αποστολές και στιλ μάχης. Εξερευνήστε 23 επίπεδα γεμάτα δράση, συν τρία έξτρα σε τέσσερις διαφορετικές περιοχές, από τη Νέα Υόρκη του 2213 μ.Χ. μέχρι έναν μυστηριώδη αιγυπτιακό ναό. Αν μετά από όλα αυτά που σας είπαμε δεν κρατιέστε, δεν έχετε παρά να δείτε το demo του παιχνιδιού που θα βρείτε στο συνοδευτικό CD αυτού του μήνα.



## SOLUTIONS

Σε αυτό το τεύχος θα βρείτε τις εξής λύσεις:
- **Grim Fandango**
- **Kyrandia 2**
- **Heart of Darkness**
- **Nightlong**
- **Redjack**

## RISE OF ROME

Το Rise of Rome αποτελεί ένα πολυαναμενόμενο add-on του δημοφιλούς real time strategy Age of Empires, που έχει κατακτήσει και το ελληνικό κοινό. Επικεντρωμένο στη θρυλική Ρωμαϊκή Αυτοκρατορία, το Rise of Rome θα προκαλέσει τόσο τους έμπειρους όσο και τους αρχάριους παίκτες με τα καινούρια μοναδικά units, τις επιπλέον campaigns και τις νέες τεχνολογίες. Περισσότερα στο review που θα βρείτε σε άλλες σελίδες του περιοδικού.

## PATCHES

- **Knights & Merchants:** Αναβάθμιση στην έκδοση 1.32.
- **Dune 2000:** Αναβάθμιση στην έκδοση 1.03 που διορθώνει τα προβλήματα του multiplayer στο Internet.
- **Rage of Mages:** Αναβάθμιση στην έκδοση 1.10.
- **Ancient Adversaries:** Αναβάθμιση στην έκδοση 2.12.
- **Freespace:** Αναβάθμιση στην έκδοση 1.05.
- **Mortal Kombat 4 patch 3:** Προσθέτει ένα ακόμα mode, που επιτρέπει full screen hi-res (640x480x16bit) software rendering και διορθώνει τα bugs των videos.
- **Rainbow Six:** Αναβάθμιση στην έκδοση 1.03a.
- **Starcraft:** Αναβάθμιση στην έκδοση 1.03.

# Shogo: Mobile Armor Division

Οι μεγαλύτεροι σε ηλικία αναγνώστες ίσως θυμούνται μια παλιά σειρά κινούμενων σχεδίων ονόματι Robotech. Αλλοι πάλι ίσως γνωρίζουν το Mechwarrior role playing game. Αυτό που έχουν κοινό οι δύο προαναφερθέντες τίτλοι είναι το γεγονός ότι οι κεντρικοί ήρωες είχαν τη δυνατότητα να επιβαίνουν σε περίεργα οχήματα που έμοιαζαν με ρομπότ. Κάτι ανάλογο συμβαίνει και με το καινούριο παιχνίδι της Monolith Productions με τίτλο Shogo: Mobile Armor Division. Η βασική πλοκή επικεντρώνεται στον κεντρικό ήρωα, που ονομάζεται Sanjuro, και τον εχθρό του, γνωστό και ως




Gabriel. Εσείς, ελέγχοντας τον ήρωα, εμπλέκεστε σε διάφορες αποστολές οι οποίες όσο βαθύτερα προχωρείτε σε αυτές τόσο περισσότερο ξεδιπλώνουν την ιστορία και διαλευκάνουν την υπόθεση. Στο θέμα του gameplay το Shogo χρησιμοποιεί δύο modes: Στο ένα ο χαρακτήρας κινείται πεζός, ενώ στο άλλο φορά το MCA (Mobile Combat Armor) του. Το παιχνίδι αποφασίζει σε ποιο mode θα παίξει ο παίκτης ανάλογα με το επίπεδο. Στο δρόμο σας θα συναντήσετε διάφορα power up που προσθέτουν ενέργεια ή extra όπλα. Αν είστε τύπος που δεν του αρέσει η πολλή βία, υπάρχει επιλογή GORE on και off. Οταν είναι on, ακόμα και μια απλή σφαίρα δείχνει καθαρά τη ζημιά που προκάλεσε με την εμφάνιση των





λουτρών αίματος που όλοι έχουμε συνηθίσει. Πάντως το GORE βελτιώνει αισθητά το παιχνίδι, μια και χωρίς αυτό οι διαφορές είναι μεγάλες. Κάθε mode είναι ξεχωριστό, κάνοντας έτσι το gameplay μοναδικό. Φορέστε το MCA σας, λοιπόν, φορτώστε τα δεδομένα από το CD αυτού του μήνα και ετοιμαστείτε για δράση.

## V2000

Το V2000 αποτελεί τη συνέχεια του κλασικού παιχνιδιού των 80's VIRUS. Πρόκειται για ένα strategy με πολλά action στοιχεία, καθώς απαιτεί από τον παίκτη να έχει φοβερές ικανότητες για να πετάξει σωστά το ιπτάμενο όχημά του και μυαλό ικανό να λύσει τις σπαζοκεφαλιές που θα συναντήσει. Το V2000 προσφέρει gaming συγκινήσεις που κανένα άλλο παιχνίδι δεν έχει. Κυριολεκτικά θα σας συναρπάσει με τα φοβερά τρισδιάστατα γραφικά του και το εκπληκτικό gameplay του αυθεντικού VIRUS. Στο δισκάκι αυτού του μήνα θα βρείτε το playable demo του παιχνιδιού, όπου μπορείτε να δείτε όσα μέχρι τώρα διαβάσατε για το V2000.

## EXTRAS

Στον κατάλογο screenshots θα βρείτε εικόνες από τα παιχνίδια Age of Empires, Daikatana, Dungeon Keeper 2, King's Quest 8, Longest Journey, Mortal Kombat 4, Oddworld-Exodus, Redjack και Uprising 2. Επιπλέον, στον κατάλογο extras\themes θα βρείτε desktop themes από τα: Diablo, Starcraft, Ultima και X-Files.

Στο αρχείο information.xls που υπάρχει στο root του CD σας προσφέρουμε σε μορφή πίνακα τα περιεχόμενα όλων των συνοδευτικών CDs που έχουν κυκλοφορήσει αυτό το χρόνο, ενώ τα pcmgames.txt και pcmgames.xls περιέχουν όλα τα παιχνίδια που έχουν παρουσιαστεί στο περιοδικό μας από το πρώτο τεύχος του.

Τέλος, στον κατάλογο replays εμφανίζονται τα καλύτερα στιγμιότυπα (γκολ και άλλες φάσεις) από τους αγώνες που διεξήχθησαν στο FIFA World Cup 98 στο πλαίσιο του Grand Prix 3.

## ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

**G-Front** *(Στέλιος Βουράκης): Front-end για το NeoRage emulator.*

**Whack-A-Mole** *(Τίμμυς Γκαντής): Απλό αλλά όμορφο παιχνίδι που απαιτεί γρήγορη αντίδραση.*

# Grand Prix 3: Τι έγινε στη μεγάλη γιορτή των games

Με μεγάλη επιτυχία ολοκληρώθηκε το τρίτο Grand Prix των games, που διεξήχθη το Σαββατοκύριακο 31 Οκτωβρίου - 1 Νοεμβρίου στο πλαίσιο της Computer Show. Μεγάλοι νικητές οι Στέλιος Φραγγεδάκης (αριστερά στην φωτογραφία) και Βασίλης Κράλης (δεξιά), που έφυγαν κατά 500.000 δρχ. ο καθένας πλουσιότεροι από το πεδίο της μάχης, χαρίζοντάς μας, όπως βέβαια και οι υπόλοιποι διαγωνιζόμενοι, αξέχαστες στιγμές. Ας δούμε όμως τις σημαντικότερες στιγμές του Grand Prix 3, όπως τις περιγράφουν οι συντάκτες μας (και εκ των διαιτητών του Grand Prix) Σωτήρης Μπέλλος (Starcraft) και Βασίλης Τουλιάς (FIFA 98). Μην παραλείψετε να διαβάσετε και τη στήλη του "GameNet" για επιπλέον λεπτομέρειες.

## STARCRAFT

Οι παίκτες που με τον έναν ή τον άλλο τρόπο ξεχώρισαν ήταν οι Φραγγεδάκης Στέλιος (Eliminator˜Ne), που άλλωστε χρίστηκε πρωταθλητής, Πολυκανδρίτης Δημήτρης (Orcus), που τουλάχιστον για μένα ήταν το ακλόνητο φαβορί (αν και τελικά... κλονίστηκε!), Κράλης Βασίλης (Bpulse), ο οποίος παρά... τις μπίρες που κατανάλωσε κέρδισε την πρώτη θέση στο FIFA (μου χρωστάει κέρασμα) φτάνοντας παράλληλα μέχρι τους ημιτελικούς του Starcraft, Ασημακόπουλος Γιάννης (Russel), που βρέθηκε στον τελικό αποκλείοντας τον Bpulse στον ημιτελικό με ένα πανέξυπνο Mutalisk rush, και Αλέξανδρος Χατζηελευθερίου (3-HeadedLoser), που αποκλείστηκε από τον πρωταθλητή για μόλις 544 πόντους! Οσοι γνωρίζουν το Starcraft, καταλαβαίνουν ότι μια τέτοια διαφορά είναι κυριολεκτικά ασήμαντη.

Στον ημιτελικό τον οποίο ξεχώρισα, ο Orcus, που κατείχε (και τελικά διατήρησε) το ρεκόρ πόντων του τουρνουά (49.929!!! - τεράστιο νούμερο, αν αναλογιστεί κάποιος ότι οι αγώνες κυμαίνονταν μεταξύ 10 και 15 λεπτών) συγκρούστηκε με τον Eliminator˜Ne. Και οι δύο επέλεξαν Terrans, με τον δεύτερο να "φτιάχνεται" πιο γρήγορα και να επιτίθεται πρώτος. Ο Orcus δεν έχασε την ψυχραιμία του παρά τις απώλειες από τα Siege Tanks του αντιπάλου και "σηκώνοντας" το Command Center του εγκαταστάθηκε αλλού με ασφάλεια, όπου πολύ έξυπνα άρχισε να κατασκευάζει κτίρια για να κερδίσει πόντους. Τελικά όμως ο Eliminator˜Ne κέρδισε, πανάξια αν θέλετε τη γνώμη μου, πολύ απλά γιατί στο συγκεκριμένο παιχνίδι έπαιξε άψογα!






Και φτάσαμε στο μεγάλο τελικό, που δυστυχώς δεν ικανοποίησε τις προσδοκίες των παρευρισκομένων. Ο Ασημακόπουλος, παρ' ότι μέχρι τότε είχε δείξει κλάση μεγάλου παίκτη, δεν κατόρθωσε να αντισταθεί στο πρώτο κύμα επίθεσης του Φραγγεδάκη. Σχεδόν μέσα σε πέντε λεπτά τα πάντα είχαν κριθεί... Νικητής λοιπόν του τουρνουά Starcraft ο Φραγγεδάκης Στέλιος και αποδέκτης των 500.000 δρχ., προσφοράς του "PC Master" (οι διαιτητές περιμένουν ποσοστά!). Επίσημα, ο καλύτερος Starcraft-άς. Οσοι το αμφισβητούν να περιμένουν μέχρι το επόμενο Grand Prix!

## FIFA WORLD CUP 98

Πολύ μεγάλο ενδιαφέρον παρουσίασε το δεύτερο μεγάλο παιχνίδι όπου διαγωνίστηκαν οι συμμετέχοντες του Grand Prix 3. Οσοι δεν συγκινούνταν με τις πολύπλοκες στρατηγικές μάχες και αρέσκονταν σε κάτι πιο απλό και με μεγαλύτερη δράση προτίμησαν να δείξουν τις ικανότητές τους στο World Cup 98. Και από ό,τι φάνηκε, αυτοί αποτελούσαν την πλειονότητα των gamers! Οι πολλές συμμετοχές δεν είχαν καμία επίδραση στο επίπεδο των αγώνων κι αυτό φάνηκε από τις πρώτες κιόλας στιγμές: θεαματικά γκολ, απίστευτοι χειρισμοί από μέρους των παικτών, ντρίπλες, καλές άμυνες, επίδειξη δεξιοτήτων, και φυσικά ασταμάτητοι πανηγυρισμοί!. Ας περάσουμε όμως να δούμε τι ακριβώς συνέβη στον μεγάλο τελικό:

**248 (England) 186 (Brazil)**
**Μπερής Γιάννης Κράλης Βασίλης**

Μολονότι το επίπεδο ήταν πολύ υψηλό, δεν έλειψαν οι εντυπωσιακές φάσεις και τα ωραία γκολ.

Στο 5' ο Denilson ανοίγεται από αριστερά, εισχωρεί στην περιοχή πλησιάζοντας επικίνδυνα την εστία, αλλά ο τερματοφύλακας αποκρούει το επερχόμενο σουτ σε κόρνερ. Κατά την εκτέλεσή του παραλίγο να γίνει το λάθος από τους αμυνόμενους, τελικά όμως η μπάλα απομακρύνεται. Στο 12' ο Fowler επιχειρεί επέλαση, κόβεται όμως από τον Roberto Carlos. Το ίδιο σκηνικό και στο 19', με τον Shearer αυτή τη φορά, όμως η μπάλα έφτασε μέχρι τον τερματοφύλακα. Στο 27' ο Ronaldo διασπά την άμυνα και, ενώ βρίσκεται αντιμέτωπος με τον τερματοφύλακα, αργεί να σουτάρει... Αντεπίθεση με τον Shearer, ο οποίος μπαίνει στη μεγάλη περιοχή από τα δεξιά - αυτή τη φορά είναι ο Dunga που θα τον ανακόψει... Αντίποινα του Βασίλη με όπλο τον Romario, που έχει τελική κατάληξη το γκολ στο 32' 66''.

Γίνεται η σέντρα, ανοίγεται από αριστερά ο Gascoine, δίνει στον Fowler, ο οποίος προσπαθεί να πλασάρει τον τερματοφύλακα ανεπιτυχώς. 44' και με φοβερές ντρίπλες ξανά ο Fowler περνά δύο παίκτες σαν σταματημένους, ο τρίτος όμως κόβει σε κόρνερ. Στο κόρνερ ο Γιάννης επιχειρεί τη γνωστή "τσατσιά" (u know, με το σταυρό μέσα στο τέρμα...), αλλά ο Taffarel μπλοκάρει! Ετσι λήγει το πρώτο ημίχρονο, με σκορ 0-1. Μικρό σκορ, αν αναλογιστούμε τις χαμένες ευκαιρίες...

Το δεύτερο ημίχρονο

αναμενόταν πολύ πιο συναρπαστικό, όπως και αποδείχτηκε! Σφύριγμα του διαιτητή για την έναρξη του δεύτερου μισού του αγώνα, και πάλι ο Fowler από αριστερά, με ωραία προσπάθεια πασάρει στον Shearer, που σουτάρει από τη μικρή περιοχή. Ο Taffarel έχει τον τελευταίο λόγο, αποκρούοντας σε κόρνερ, που πέρασε ανεκμετάλλευτο. Στο 48' 56'' ο Shearer βγαίνει offside. Στο 50' ο Ronaldo από αριστερά, ξεγελά τους αμυντικούς, μπαίνει μέσα στη μεγάλη περιοχή, πλησιάζει, σουτάρει, κόρνερ... Ο Βασίλης δεν μπαίνει στον πειρασμό να χρησιμοποιήσει τη μέθοδο εκτέλεσης κόρνερ που σχεδόν σίγουρα θα του εξασφάλιζε το γκολ. Απώτερος σκοπός του είναι να προσφέρει θέαμα και το δείχνει... Τελικά το κόρνερ αποκρούεται εύκολα... Απότητος, κερδίζει ξανά την μπάλα με τον Romario (54'), που επελαύνει από δεξιά, δίνει με ένα ακριβές πλασέ στον Ronaldo, σουτ και... άουτ! Τραγική εκτέλεση του Ronaldo! Ο Γιάννης όμως, που έχει βρει τον εαυτό του, αντεπιτίθεται με τον Fowler (ο πολυτιμότερος παίκτης του, όπως αποδείχτηκε), περνά μαγικά τους αμυντικούς, προσελκύει τον τερματοφύλακα, δίνει στον Ince, που με περισσή ευκολία αφήνει την μπάλα στα δίχτυα... 1-1!

Στο 63', και ύστερα από απανωτά λάθη της άμυνας, η μπάλα αλλάζει πόδια και ο Fowler τη στέλνει στα δίχτυα, κάνοντας το σκορ 2-1.

Κι ενώ όλα φαίνονταν να έχουν αλλάξει, χωρίς να χάνει χρόνο ο Βασίλης πραγματοποιεί μια αντεπίθεση (66') από τα αριστερά με τον Denilson, σουτ από πλάγια θέση... Ο τερματοφύλακας αποκρούει, αλλά για κακή του τύχη η μπάλα έρχεται στα πόδια του Luis (!), που κάνει το 2-2.

Ντέρμπι επομένως το παιχνίδι, με 25 λεπτά να απομένουν για τη λήξη και όλους να ανυπομονούν για την εξέλιξη αυτού του συναρπαστικού αγώνα. Στο 68' η Αγγλία χάνει μοναδική ευκαιρία να προηγηθεί στο σκορ και -γιατί όχι;- να κερδίσει τον αγώνα. Ο Γιάννης με τον Shearer στο πηδάλιο κάνει για ακόμη μία φορά τα μαγικά του, διασχίζοντας το αντίπαλο γήπεδο με ευκολία. Φτάνει στη μικρή περιοχή, περιμένει να έρθει ο τερματοφύλακας, δίνει στο συμπαίκτη του που ερχόταν, γίνεται το σουτ, αλλά ο Taffarel για ακόμη μία φορά κάνει τα αδύνατα δυνατά... 72' 22'', ο Denilson ύστερα από σέντρα βρίσκεται πίσω από την αμυντική γραμμή της Αγγλίας, ανοίγεται στη δεξιά μεριά της περιοχής και... περιμένει! Η επιλογή τελικά του Βασίλη αποδεικνύεται σοφή, αφού έπειτα από ελάχιστα δευτερόλεπτα έρχεται ο Ronaldo, οπότε... Ronaldo με την μπάλα και ΓΚΟΟΟΛ! Στο πιο κρίσιμο σημείο, η άμυνα του Γιάννη τον πρόδωσε...

Απογοήτευση ακολούθησε από τη μεριά της Αγγλίας, η οποία στο 89' έκανε μια ύστατη προσπάθεια με τον Shearer να ισοφαρίσει, αλλά λίγο προτού φτάσει σε θέση βολής κόπηκε από τους αμυνόμενους...

Ετσι το ματς έφτασε στο τέλος του. ΜΕΓΑΛΟΣ ΝΙΚΗΤΗΣ: ΚΡΑΛΗΣ ΒΑΣΙΛΗΣ. Συγχαρητήρια, Βασίλη (ή αλλιώς, διαβόητε bpulse!), σε καλή μεριά οι πεντακόσιες χιλιάδες και... πέρνα κι από δω καμιά φορά να μας διδάξεις λίγο!

Υπενθυμίζουμε πως τα δώρα του Grand Prix 3 ήταν τα εξής:

**1ο βραβείο:** Από 500.000 δρχ. μετρητά στον πρώτο νικητή κάθε παιχνιδιού. Το βραβείο αυτό πρόσφερε το αγαπημένο σας περιοδικό, το "PC Master"!

**2ο βραβείο:** Από ένα multimedia keyboard για τους δεύτερους νικητές. Μια προσφορά της ΤΑΝ (Μπούσγου 2, Αθήνα, τηλ.: 6445315).

**3ο βραβείο:** Διασκεδαστικά PC games μοιράστηκαν οι τρίτοι νικητές. Προσφορά Τσάμος (Πλάτωνος 5, Χαλάνδρι, τηλ.: 6826642).

Οι υπολογιστές του Grand Prix παραχωρήθηκαν από την Evertech (Ελ. Βενιζέλου 184, Καλλιθέα, τηλ.: 9574233), ενώ οι κάρτες δικτύου ήταν μια προσφορά της Info-Quest (Αλ. Πάντου 25, Καλλιθέα, τηλ.: 9299400).

# flash

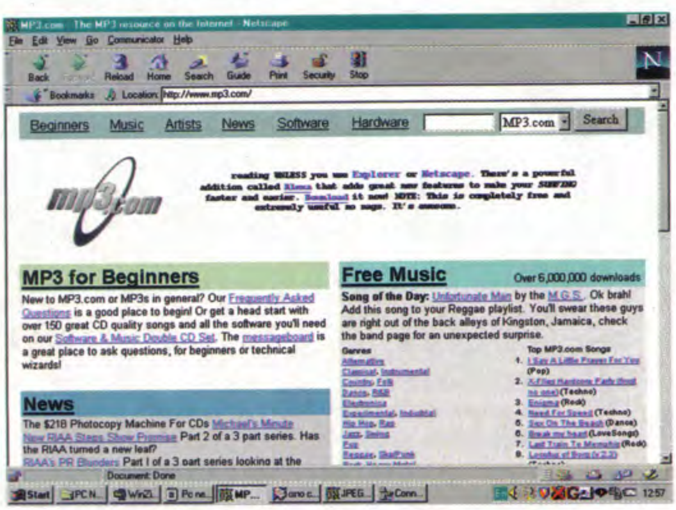
Η IBM ανακοίνωσε την παραγωγή και τη διάθεση στην αγορά ενός νέου μικροεπεξεργαστή, ο οποίος θα απευθύνεται σε workstations και Unix servers. Ο επεξεργαστής ονομάζεται Power3 και σηματοδοτεί την απαρχή μιας νέας γενιάς μικροεπεξεργαστών, η οποία θα ξεπεράσει την τεχνολογία των υπερυπολογιστών της IBM, όπως ο Deep Blue. Ο Power3 έχει τη δυνατότητα να εκτελεί έως και δύο δισεκατομμύρια πράξεις το δευτερόλεπτο και στηρίζεται στην τεχνολογία RISC (Reduced Instruction Set Computing). Το νέο chip διαθέτει οκτώ μονάδες εκτέλεσης εντολών, οι οποίες υποστηρίζονται από ένα υποσύστημα μνήμης των 6,4GB/sec! Βρισκόμαστε δηλαδή μπροστά στη γέννηση ενός νέου τεχνολογικού "τέρατος", για τα λεγόμενα μεγάλα συστήματα.

Κάθε μέρα οι πληροφορίες που προβάλλονται από τις σελίδες του Τύπου είναι τόσες πολλές, ώστε ο αναγνώστης θα ήθελε εβδομάδες για να τις αποθησαυρίσει και να τις κατανοήσει. Ούτε καν μόνο μία εφημερίδα δεν προλαβαίνει να διαβάσει κάποιος σε μία μέρα. Για αυτό το λόγο κάποιες εταιρίες προσφέρουν αυτό ακριβώς: την αποδελτίωση του ημερήσιου και περιοδικού Τύπου, για να μην ψάχνετε... ψύλλους στα άχυρα! Η εταιρία R.S.NET press infobank προσφέρει ηλεκτρονική αποδελτίωση, όπερ σημαίνει ότι καθημερινά από τις 7:00 π.μ. οι συνδρομητές της εταιρίας θα μπορούν να βρίσκουν στις οθόνες των υπολογιστών τους όλες τις ειδήσεις ταξινομημένες σε κατηγορίες και υποκατηγορίες, έτσι ώστε να ανακαλύπτουν εύκολα και γρήγορα την είδηση που τους ενδιαφέρει. Για περισσότερες λεπτομέρειες επισκεφθείτε το site της εταιρίας, http://www.rsnet.gr.

Δημοσιογραφικές πληροφορίες της εφημερίδας "Ποντίκι" (5/11) ανέφεραν ότι ο νέος κάτοχος του Παλίμψηστου του Αρχιμήδη, το οποίο δημοπρατήθηκε από τον οίκο Κρίστις, είναι ο Bill Gates. Ναι, η χάρη του μεγιστάνα της Πληροφορικής έφτασε και στην αρχαία Ελλάδα... Το χειρόγραφο βιβλίο αποτελείται από 174 σελίδες και περιέχει επτά έργα του Αρχιμήδη (ολόκληρα ή χειρόγραφα), μερικά εκ των οποίων ήταν άγνωστα ως προς το περιεχόμενό τους μέχρι σήμερα. Οπως αναφέρει και το "Ποντίκι", ο Bill Gates ήδη κατέχει συλλογή χειρογράφων, μεταξύ των οποίων σχέδια του Λεονάρντο ντα Βίντσι, τα οποία έχουν επίσης αποκτηθεί σε δημοπρασία.

# Οι εταιρίες βλέπουν με καλό μάτι το MP3

Το πρότυπο συμπίεσης ήχου MP3 γνωρίζει ολοένα μεγαλύτερη διάδοση και ανάπτυξη. Το γεγονός αυτό έχει ήδη προκαλέσει δυσφορία στις μεγάλες δισκογραφικές εταιρίες, οι οποίες βλέπουν τα πνευματικά δικαιώματά τους και αυτά των δημιουργών να διακυβεύονται μέσω του Internet και της εξάπλωσης των sites που παρέχουν δωρεάν εμπορικά κομμάτια σε MP3 μορφή. Μία από τις μεγαλύτερες ανεξάρτητες δισκογραφικές εταιρίες των ΗΠΑ, η Platinum Entertainment, αποφάσισε να διαθέσει δωρεάν μουσικά κομμάτια μέσω του MP3.com, του site που παρέχει καθημερινά περισσότερα από 75.000 downloads μουσικών συνθέσεων. Η κίνηση αυτή της Platinum εντάσσεται στην προσπάθεια της εταιρίας να προωθήσει και μέσω του Δικτύου τους δίσκους της. Προς το παρόν θα μπορεί οποιοσδήποτε να κατεβάσει τέσσερις κυκλοφορίες της Platinum, από τη διεύθυνση www.mp3.com ή από το site της εταιρίας (http://www.platinumcd.com/), μεταξύ των οποίων το "Last Train To Memphis" των θρυλικών The Band του Eric Clapton. Ο πρόεδρος του MP3.com Michael Robertson δήλωσε ότι είναι η πρώτη φορά που μια κορυφαία δισκογραφική εταιρία "αγκαλιάζει" το πρότυπο MP3 για να προβάλει τα προϊόντα της. Οσον αφορά στις αντιδράσεις των καλλιτεχνών, αυτές είναι μοιρασμένες. Από τη μία, πολλοί είναι αυτοί που βλέπουν το πρότυπο MP3 ως μία πρώτης τάξεως ευκαιρία να προωθήσουν τη δουλειά τους και να γίνουν ευρύτερα γνωστοί. Από την άλλη, οι καταξιωμένοι καλλιτέχνες βλέπουν με δυσπιστία και σκεπτικισμό το MP3, το οποίο μπορεί να αποτελέσει απειλή για τα πνευματικά δικαιώματά τους. Η οργάνωση Recording Industry Association of America (RIAA), που εκπροσωπεί τις έξι μεγαλύτερες δισκογραφικές εταιρίες του κόσμου, αντέδρασε με επιφύλαξη στην πρωτοβουλία της Platinum. Η οργάνωση αυτή έχει εξαπολύσει καμπάνια εναντίον του MP3, καθώς έτσι ο καθένας μπορεί να διακινεί -παράνομα- μουσικό υλικό μέσω του Δικτύου. Ο εκπρόσωπος της RIAA δήλωσε σε πρόσφατο συνέδριο: "Η RIAA είναι έκπληκτη με την ιδέα πως θα μπορούσε κάποιος να χρησιμοποιήσει τη μουσική που έγραψε κάποιος άλλος, χωρίς να πληρώσει για αυτή. Πληρώνεις για οτιδήποτε άλλο στο Δίκτυο εκτός από τους καλλιτέχνες. Προσωπικά δεν μπορώ να το καταλάβω αυτό".




# Εξομοιωτής ασθενή!!!

Μέχρι τώρα γνωρίζαμε τους εξομοιωτές πτήσης και τους εξομοιωτές αγώνων αυτοκινήτου. Μια νέα κατηγορία έρχεται να προστεθεί στη μεγάλη οικογένεια των εξομοιωτών, αλλά δεν θα είναι παιχνίδι. Αντίθετα, αποστολή του θα είναι να βοηθήσει σε ιατρικές εφαρμογές και κυρίως στη δοκιμή νέων φαρμάκων, αποτρέποντας σε μεγάλο βαθμό τα πειράματα πάνω σε ζώα. Ο Patient Simulator είναι ένα πραγματικό ομοίωμα ανθρώπου, όπως τα γνωστά crash-test dummies, διαθέτει καρδιά και παλμό στο λαιμό και τους καρπούς, ενώ είναι προγραμματισμένος να αντιδρά σε πενήντα διαφορετικά φάρμακα. Μάλιστα ο εξομοιωτής ασθενή μπορεί να "αρρωστήσει" από άσθμα και άλλες ασθένειες, καθώς και να εξομοιώσει φυσιολογικές ανωμαλίες. Ο "ασθενής" αναπνέει κανονικά (εισπνέει οξυγόνο και εκπνέει διοξείδιο του άνθρακα), το στήθος του ανεβοκατεβαίνει σε κάθε αναπνοή, ενώ επιπλέον διαθέτει ηχειάκια για να ακούει ο γιατρός τους πνεύμονές του. Οποιοδήποτε monitor παρακολούθησης οργάνων ή λειτουργιών μπορεί να χρησιμοποιηθεί πάνω σε άνθρωπο δύναται παράλληλα να τοποθετηθεί και στον "εξομοιωτή". Πράγματι πρόκειται για μια σπουδαία σύλληψη από άποψη τόσο ηθική (μπορεί να βοηθήσει στην εξάλειψη των πειραμάτων σε ζώα) όσο και πρακτική, καθώς δείχνει με τον καλύτερο τρόπο πώς η τεχνολογία μπορεί να τεθεί στην υπηρεσία του ανθρώπου.

# Η Microsoft "ανακαλύπτει" το Linux



Η Microsoft δείχνει να στρέφει την προσοχή της στο Linux, αισθανόμενη την αυξανόμενη δύναμη και τη σημασία του νέου λειτουργικού. Σε δύο "εσωτερικά" memos της εταιρίας, που είδαν το φως της δημοσιότητας στις αρχές του Νοέμβρη, οι υπεύθυνοι της Microsoft κάνουν εκτενή αναφορά στο Linux. Πιο συγκεκριμένα, το πρώτο memo αναφέρεται στα λειτουργικά ανοικτής αρχιτεκτονικής και τα παρουσιάζει ως μια σημαντική απειλή εναντίον της Microsoft, ενώ το δεύτερο κάνει λόγο ειδικά για το Linux, αναφέροντας: "Το Linux αντιπροσωπεύει την καλύτερη γενιά Unix λειτουργικών, η οποία απολαμβάνει της εμπιστοσύνης των καταναλωτών για σημαντικές και καθοριστικές εφαρμογές, ενώ -λόγω του ανοικτού κώδικά του- διαθέτει μακροχρόνια αξιοπιστία, που υπερβαίνει αυτή πολλών ανταγωνιστικών λειτουργικών συστημάτων". Για την εταιρία το Linux είναι μια "νόμιμη ανταγωνιστική απειλή" για τα Windows, καθώς διαθέτει όλα τα εχέγγυα να πετύχει στην παγκόσμια αγορά desktop υπολογιστών αλλά και στην αγορά των "thin-server", η οποία βρίσκεται εν τη γενέσει της. Υπάρχει όμως και μία "ύποπτη" αναφορά στο δεύτερο memo, το οποίο σημειώνει: "Το αποτέλεσμα των 'πατεντών' και των 'πνευματικών δικαιωμάτων' στη μάχη ενάντια στο Linux παραμένει να ερευνηθεί". Οπως πιστεύουν οι ειδικοί αναλυτές, αυτό που πραγματι θέλει να πει η εταιρία είναι: "Αφού δεν μπορούμε να τους 'νικήσουμε' ως προς την ποιότητα των προϊόντων, ας χρησιμοποιήσουμε 'αγωγές' και 'βρώμικα κόλπα'". Η Microsoft παραδέχθηκε την αυθεντικότητα και των δύο memos.

Μέχρι σήμερα οι "απειλές" εναντίον της Microsoft στον τομέα των λειτουργικών συστημάτων ήταν ανύπαρκτες. Αφ' ενός η πρωτοκαθεδρία της εταιρίας ήταν αναμφίβολη σε επίπεδο απλών χρηστών και μικρομεσαίων επιχειρήσεων, αφ' ετέρου σε




επίπεδο μεγάλων συστημάτων και απαιτήσεων το Unix είχε την παράδοση, ενώ τα Windows NT είχαν αποσπάσει ένα μερίδιο της πίτας. Με την εμφάνιση του Linux και την ολοένα μεγαλύτερη διάδοσή του μεταξύ των χρηστών, πολλοί είναι αυτοί που πιστεύουν ότι επιτέλους γεννήθηκε ο αντίπαλος των Windows. Η ανοικτή αρχιτεκτονική του και το γεγονός ότι παρέχει σχεδόν απόλυτο έλεγχο πάνω στο σύστημά μας το καθιστά μια πολύ καλή λύση. Είδαμε στο προηγούμενο τεύχος ότι το ενδιαφέρον των εταιριών παραγωγής εφαρμογών (Corel, Netscape και άλλων) αυξάνεται με γεωμετρική πρόοδο, και σε λίγο καιρό το εν λόγω λειτουργικό θα είναι γεμάτο με χρήσιμες και φιλικές εφαρμογές για να διαλέξει κάποιος. Οπως πάντα σε αυτές τις υποθέσεις... time will tell.

# Νικητές Quest

Η εταιρία Info-Quest έχει τη δική της δυναμική πρόταση τόσο για τον μέσο όσο και για τον επαγγελματία χρήστη. Η σειρά υπολογιστών Quest Winner που παρουσίασε συνδυάζουν την ποιότητα των προϊόντων με την εγγύηση ενός σπουδαίου ονόματος στην ελληνική αγορά, όπως αυτό της Info-Quest. Στην "καρδιά" των υπολογιστών Winner θα βρείτε το γνώριμο πλέον Intel Pentium II έως 450MHz, με 32MB ή 64MB SDRAM. Οι υπολογιστές είναι εξοπλισμένοι κατάλληλα για απαιτητικές multimedia εφαρμογές (φυσικά συμπεριλαμβάνονται τα games), με πιο σημαντικό στοιχείο εκείνο των καρτών γραφικών, οι οποίες διαθέτουν έως 8MB SGRAM. Τα περιφερειακά του υπολογιστή και οι διάφορες συσκευές που είναι απαραίτητες για μια... σωστή σχέση με αυτόν φέρουν τη σφραγίδα μιας πλειάδας γνωστών εταιριών, όπως οι Creative Labs, Sony, Hitachi, 3Com, ATI και Western Digital. Ενα πολύ σπουδαίο χαρακτηριστικό της σειράς Winner είναι το software που τη συνοδεύει, το οποίο είναι ό,τι πρέπει για τις απαιτήσεις του μέσου χρήστη. Πρώτα από όλα, οι υπολογιστές έρχονται μαζί με τα Windows 98, το νέο λειτουργικό σύστημα της Microsoft. Επιπλέον, ο ιδεώδης σύντροφος των Windows, το Microsoft Plus! 98, δεν θα μπορούσε να λείπει από τη συλλογή. Ετσι, μαζί με τη standard έκδοση των Windows παίρνετε το γνωστό και μη εξαιρετέο VirusScan του επίσης πασίγνωστου McAfee, το Deluxe CD Player για να ακούτε τα αγαπημένα σας CD-ιά (οποία λέξη!), το Microsoft Picture IT! Express για την επεξεργασία εικόνων και φωτογραφιών, το Compressed Folders, ένα χρήσιμο εργαλείο αρχειοθέτησης, καθώς και τα συνήθη Themes για το Desktop σας. Βέβαια τα παιχνίδια δεν θα μπορούσαν να λείπουν από το Plus! Αυτά εν προκειμένω είναι το Lose Your Marbles, το Spider Solitaire και το πολύ καλό Golf 1998 Lite. Πρέπει επίσης να αναφέρουμε το τρίτο πακέτο software που συνοδεύει τη σειρά Quest Winner, το Microsoft Works, που αποτελεί μια πιο "ελαφριά" έκδοση του MS Office (μπορείτε μάλιστα να αναβαθμίσετε το Works σε Office, πληρώνοντας τη μισή αξία του τελευταίου). Οι υπολογιστές έρχονται με τριετή εγγύηση και με την επώνυμη υποστήριξη της Info-Quest Services σε όλη την Ελλάδα.

# Ενα "ζωντανό" SimCity

Η τεχνολογία μπορεί να κατηγορείται πλειστάκις για τα τόσα δεινά της ανθρωπότητας, είναι όμως πολλές φορές υπεύθυνη για σημαντικές καινοτομίες, οι οποίες είναι προς το συμφέρον του ανθρώπου. Μία από αυτές είναι προορισμένη να βοηθήσει την οργάνωση και την αποτελεσματικότητα των αρχών σε περιπτώσεις καταστροφών και θεομηνιών. Ενώ ο κυκλώνας Μιτς (όχι, αυτός δεν παίζει στο "Baywatch") σαρώνει σπίτια και ανθρώπους στο πέρασμά του, η ανάγκη για βοήθεια από την τεχνολογία είναι κάτι περισσότερο από επιτακτική. Η οργάνωση Urban Security Initiative θα δημιουργήσει ένα κεντρικό υπολογιστικό σύστημα, το οποίο θα έχει ως αποστολή να βοηθά τις πόλεις να αντιμετωπίζουν προβλήματα οργάνωσης και συντονισμού που ανακύπτουν σε σεισμούς, βιομηχανικά ατυχήματα, χημικές ή βιολογικές επιθέσεις και άλλες απρόβλεπτες καταστάσεις. Το όλο σχέδιο υλοποιείται από το Los Alamos National Laboratory και βρίσκεται στη φάση της συλλογής των δεδομένων σε μια τεράστια database και της ανάπτυξης simulators πραγματικής δράσης. Οπως δήλωσαν οι υπεύθυνοι του προγράμματος: "Ελπίζουμε ότι το πρόγραμμα θα επιτρέψει σε αυτούς που είναι υπεύθυνοι για την αντιμετώπιση επειγόντων περιστατικών να πατάνε ένα κουμπί και να διαπιστώνουν τι έχει καταστραφεί και τι απειλείται, πού βρίσκονται οι πόροι για την αντιμετώπισή του και πώς να τους θέσουν στην υπηρεσία τους". Οι εκπαιδευτικοί εξομοιωτές (training simulators) θα βοηθούν τα μέλη των σωστικών συνεργείων να κατανοούν τις πιο αποτελεσματικές αντιδράσεις σε καταστροφικά γεγονότα. Εκείνο που έχει σημασία είναι η προσπάθεια για την αποτίμηση των εναλλακτικών λύσεων σε μια κατάσταση και την άμεση επιλογή της αποτελεσματικότερης. Οταν η πρόληψη έχει αποτύχει και η καταστροφή έχει επέλθει, τότε η τεχνολογία μπορεί να βοηθήσει στην ελαχιστοποίηση των ανθρώπινων θυμάτων και των υλικών ζημιών.







# Επεξεργασία video σε DVD




Κάποια χρόνια πριν η επεξεργασία video από τον υπολογιστή αποτελούσε όνειρο θερινής (ή και χειμερινής) νυκτός για το μέσο χρήστη. Τα δεδομένα φαίνεται να αλλάζουν άρδην τον τελευταίο καιρό, καθώς η τεχνολογία DVD γίνεται ολοένα πιο προσιτή, παρέχοντας τη δυνατότητα για απαιτητική επεξεργασία video. Η εταιρία C-Cube Microsystems είναι αποφασισμένη να κάνει ακόμη ένα βήμα προς την κατεύθυνση της ενσωμάτωσης ενός VCR (Video-Cassete Recorder) στο PC. Κι αυτό με τη νέα δημιουργία της ονόματι DVxplore, ένα chip που υπόσχεται εγγραφή και επεξεργασία video σε ένα απλό PC, κρατώντας την τιμή σε σχετικά ανεκτά επίπεδα. Ενώ λοιπόν πριν από τρία ή τέσσερα χρόνια για απαιτητικές εργασίες, όπως η επεξεργασία MPEG2 σε PC, θα χρειαζόταν κάποιος αστρονομικά ποσά (περισσότερο από 900.000 δρχ.), τώρα η C-Cube δημιουργεί πραγματική τομή στην αγορά, καθώς το DVxplore θα κοστίζει μόλις 85.000 δραχμές. Το νέο chip θα ενσωματωθεί πάνω σε video cards και θα παρέχει τη δυνατότητα τόσο για εγγραφή (έξι ώρες video υψηλής ποιότητας) όσο και για playback και επεξεργασία. Η αποθήκευση θα μπορεί να γίνεται σε DVD, σε δίσκους και στο Δίκτυο, ενώ θα υποστηρίζονται όλα τα γνωστά formats (MPEG1, MPEG2, Digital Video). Η εγγραφή θα γίνεται από τηλεοπτική συσκευή, VCR, DV camcorder και από αναλογική κάμερα. Το DVxplore θα διατίθεται στην αγορά ενσωματωμένο σε video cards από το καλοκαίρι του επόμενου έτους.




# H CompuLink Network μας λέει.... ΚΡΑΤΗΘΕΙΤΕ!

Από 1ης Δεκεμβρίου οι φανατικοί του Internet θα έχουν την ευκαιρία να σερφάρουν σε ιλιγγιώδεις ταχύτητες με το νέο πακέτο συνδρομής Super Pack V.90 της CompuLink που αξιοποιεί το νέο πρωτόκολλο V.90, το οποίο θα αποτελέσει πλέον το standard στις τηλεπικοινωνίες.

Η εταιρία έχει εγκαταστήσει νέο, εξελιγμένο εξοπλισμό και είναι σε θέση να παρέχει στους συνδρομητές απρόσκοπτη σύνδεση και άνετη, σταθερή και ταχύτατη πλοήγηση στο Internet.

Το πακέτο θα βρίσκεται στα καταστήματα από αρχές Δεκεμβρίου, αποτελώντας το ιδανικότερο δώρο για τους φίλους του Διαδικτύου.

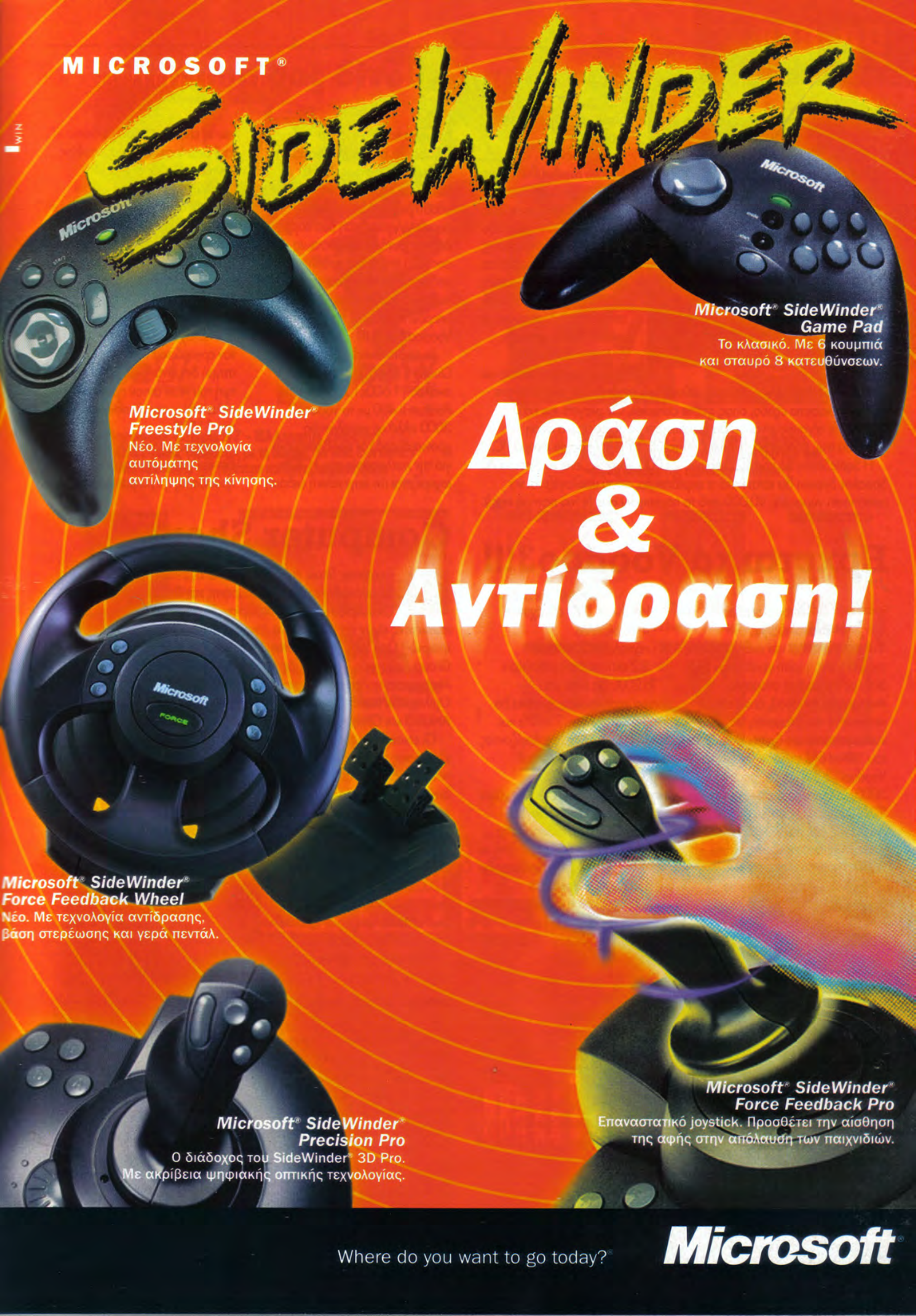
Περισσότερες πληροφορίες στο τηλέφωνο 9249761, κ. Βαγγέλη Παλάντζα.

# Υπερηχητικές καταιγίδες




Η Videologic είναι γνωστή κυρίως για τις κάρτες γραφικών που παράγει, όμως και τα προϊόντα της που έχουν να κάνουν με τον ήχο δεν υστερούν σε ποιότητα και αξιοπιστία. Οι νέες παραγωγές της στον ηχητικό τομέα είναι μια πλήρης κάρτα ήχου και ένα σετ ηχείων, προορισμένο για υψηλές επιδόσεις και απαιτήσεις. Η κάρτα ήχου φέρει το όνομα SonicStorm Pro και βασίζεται στον επεξεργαστή ηχητικού σήματος Maestro-2E, ο οποίος είναι μια δημιουργία της ESS Technology. Προορισμένη τόσο για να σας "μιλάνε" τα πιο δημοφιλή games όσο και για να ακούτε μουσικές συνθέσεις, η κάρτα ήχου της Videologic συνδυάζει την PCI ηχητική επιτάχυνση για το DirectSound και το DirectSound 3D με πραγματική hi-fi ποιότητα, χρησιμοποιώντας ταυτόχρονη δυνατότητα 64-κάναλου audio stream και ένα MIDI wavetable syntesiser με hardware επιτάχυνση 64 φωνών. Η απόδοση της κάρτας σε σχέση με τα παιχνίδια είναι απόλυτα ικανοποιητική, καθώς η χρήση της πλήρους επιτάχυνσης δίνει σε αυτά τη δυνατότητα να τρέχουν με υψηλότερα frame rates και να ανταποκρίνονται γρηγορότερα και καλύτερα.

Ως ιδανικό συμπλήρωμα της SonicStrom Pro, η Videologic δημιούργησε το Sirocco PC Speaker System. Το συγκεκριμένο σύστημα ηχείων δεν είναι απλά δύο ηχειάκια, για να ακούτε υποφερτά τον ήχο που υποτίθεται ότι παράγει η κάρτα ήχου. Αντίθετα είναι κάτι περισσότερο, καθώς απευθύνεται σε χρήστες με υψηλές απαιτήσεις. Οπως δήλωσε ο Kevin Dale, marketing & sales director της εταιρίας: "Οι περισσότεροι χρήστες ακούν μόλις ένα μικρό κομμάτι των ηχητικών δυνατοτήτων του υπολογιστή τους, επειδή η πλειονότητα των ηχείων για PC που διατίθενται στην αγορά είναι μέτριας ποιότητας. Το Sirocco αντιπροσωπεύει μια παραδειγματική στροφή στον ήχο των PCs, καθώς παρέχει στους χρήστες ένα επίπεδο ηχητικής


MICROSOFT®
SideWinder
Microsoft® SideWinder® Game Pad
Το κλασικό. Με 6 κουμπιά και σταυρό 8 κατευθύνσεων.
Microsoft® SideWinder® Freestyle Pro
Νέο. Με τεχνολογία αυτόματης αντίληψης της κίνησης.
Δράση & Αντίδραση!
Microsoft® SideWinder® Force Feedback Wheel
Νέο. Με τεχνολογία αντίδρασης, βάση στερέωσης και γερά πεντάλ.
Microsoft® SideWinder® Force Feedback Pro
Επαναστατικό joystick. Προσθέτει την αίσθηση της αφής στην απόλαυση των παιχνιδιών.
Microsoft® SideWinder® Precision Pro
Ο διάδοχος του SideWinder® 3D Pro.
Με ακρίβεια ψηφιακής οπτικής τεχνολογίας.
Where do you want to go today?®
Microsoft®



ποιότητας που δεν ήταν διαθέσιμο προηγουμένως". Το Sirocco περιλαμβάνει δύο satellite ηχεία και ένα subwoofer, η δε ισχύς του φτάνει τα 100W για κάθε έξοδο. Το αποτέλεσμα της ποιοτικής δημιουργίας του Sirocco είναι οι σπουδαίες ηχητικές επιδόσεις του, οι οποίες έχουν εφαρμογή σε μια πληθώρα χρήσεων, από παιχνίδια μέχρι ηχητικές παρουσιάσεις και συστήματα διδασκαλίας. Μπορεί μάλιστα να συνδεθεί με οποιαδήποτε συσκευή διαθέτει έξοδο, όπως game consoles, CD players και DVD players. Το σίγουρο είναι ότι θα διεκδικήσει με αξιώσεις μία θέση ανάμεσα στις κορυφαίες ηχητικές συσκευές στην παγκόσμια αγορά PC.

Η SonicStorm θα κοστίζει περίπου 24.000 δραχμές, ενώ το Sirocco PC Speaker System θα είναι κατά τι ακριβότερο, αφού υπολογίζεται να αποσπάσει γύρω στις 90.000 από το πορτοφόλι σας (ή του πατέρα σας!).

# Ερχεται το Voodoo3!!!

Στις 16 του Νοέμβρη ανακοινώθηκε, στο πλαίσιο των εκδηλώσεων της Comdex, η τρίτη γενιά chips της 3Dfx με την κωδική ονομασία Avenger. Το Voodoo3, όπως είναι η πιο γνωστή του ονομασία, θα κυκλοφορήσει στο δεύτερο τέταρτο του '99 σε δύο εκδόσεις, το Voodoo3 2000 και το Voodoo3 3000. Τα chips αυτά θα είναι 2D/3D και θα υποστηρίζουν αναλύσεις έως και 2.048x1.536!!

Μερικές από τις ιδιότητες του 3000 είναι:

- 7 εκατομμύρια τρίγωνα το δευτερόλεπτο
- 366 Megatexels/sec
- 350 MHz RAM Dac
- 183 MHz Core Clock
- 2x AGP
- Hardware DVD επιτάχυνση
- 4-16 SGRAM
- τεχνολογία 25 micron
- 8,2 εκατομμύρια transistors

Το 2000 θα είναι μία ελαφρύτερη έκδοση, η οποία θα έχει χρονισμό στα 125 MHz και 300 MHz RAM Dac υπολογίζοντας 4 εκατομμύρια τρίγωνα το δευτερόλεπτο με 250 Megatexels/sec. Και στα δύο chips υπάρχει δεύτερο TMU (Texture Memory Unit) σε αντίθεση με το Banshee που είχε μόνο ένα. Ετσι, το Voodoo3 θα μπορεί να υποστηρίξει multi texturing. Περιττό να αναφέρουμε πως η έκδοση αυτή θα είναι πλήρως συμβατή με τους τίτλους που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή.



Με τη νέα αυτή έκδοση 3D επεξεργαστών η 3Dfx εγκαταλείπει το προηγούμενο μοντέλο που αφορούσε σε κάρτες αποκλειστικά 3D όπως το Voodoo2. Η κίνηση αυτή δεν μας εξέπληξε, καθώς η πληθώρα του ανταγωνισμού προωθεί μόνο 2D/3D λύσεις και η 3Dfx δεν επιθυμούσε να μείνει πίσω την πιο κρίσιμη στιγμή. Αλλωστε, όπως αποδεικνύεται, το Banshee δεν ήταν παρά η γέφυρα μετάβασης από τους 3D-add on επεξεργαστές στους 2D/3D. Επίσης, το Voodoo3 δεν υποστηρίζει πια SLI, δηλαδή παράλληλη σύνδεση δύο καρτών. Βέβαια, αυτό δεν φαίνεται να αποτελεί σημαντικό πρόβλημα καθώς το Voodoo3 και στις δύο εκδόσεις του θα είναι ικανό να υπερβεί κατά πολύ την ταχύτητα 2 Voodoo2 σε SLI!!!

Τα πρώτα benchmarks στο Quake 2 έδειξαν 32 fps σε ανάλυση 1.600x1.200! σε έναν Pentium II 400 με το Voodoo3 3000 αλλά σε χαμηλότερο χρονισμό από τον προβλεπόμενο για την κυκλοφορία του. Η 3Dfx ισχυρίζεται ότι στην τελική έκδοση του το chip θα μπορεί να δώσει 40 fps!! Εντυπωσιακά νούμερα, ιδίως για τόσο υψηλές αναλύσεις.

Τελικά, φαίνεται πως η 3Dfx ετοίμαζε αρκετό καιρό το Voodoo3 και απλά περίμενε υπομονετικά, όταν αυτό θα ήταν έτοιμο, για να ανακοινώσει τον εργομό του. Στο μεταξύ φρόντισε να ρίξει το Banshee στην αγορά, για να κρατήσει το μερίδιο της αγοράς που κατείχε και να προετοιμάσει τον εργομό του νέου chip. Αυτήν τη στιγμή δεν είναι ακόμα γνωστή η τιμή του νέου αυτού προϊόντος, αλλά φήμες την τοποθετούν γύρω στα $150!!!

*Σημείωση: Το παρόν δημοσίευμα δεν ευθύνεται για καρδιακές προσβολές ή εγκεφαλικά επεισόδια.*

# Computer Show

Η Computer Show, η έκθεση με πρωταγωνιστή το Home User, διοργανώθηκε στο Στάδιο Ειρήνης και Φιλίας μεταξύ 30 Οκτωβρίου και 1ης Νοεμβρίου. Περισσότεροι από 10.000 επισκέπτες είχαν την ευκαιρία να επισκεφθούν τα περίπτερα των εξής εταιριών: One Way Technostores, Δίκτυο ΑΘΗΝΑ, Keystone-Unigate, Atlas Group, Εκδοτικός Οργανισμός Λιβάνη, ΚΑΙΣΣΑ, Siem, Odyssey(r) Μεταφραστές-Λεξικά, Didacta, Multirama ΓΕΡΜΑΝΟΣ, Exodus A.E., Ομιλος ΚΟΡΕΛΚΟ, Omniscient, Virtuality Cafe, Compupress A.E., Εκδόσεις ANUBIS και CompuLink Network A.E.

Οι επισκέπτες είχαν τη δυνατότητα να κερδίσουν πλούσια δώρα στις κληρώσεις που διοργάνωσαν οι εκθέτες, να λάβουν μέρος στα τουρνουά του Magic: The Gathering και να ταξιδέψουν στην ιστορία των Η/Υ μέσα από το mini μουσείο που ήταν προσφορά του περιοδικού "PC Master" για τα 100 τεύχη του. Τέλος, οι φανατικοί gamers έλαβαν μέρος στο τρίτο GRAND PRIX που μοίρασε και αυτήν τη φορά όχι μόνο δυνατές συγκινήσεις στους παρευρισκόμενους αλλά και 1.000.000 δρχ. σε μετρητά στους πρώτους νικητές, ενώ οι δεύτεροι και τρίτοι δεν έμειναν ούτε αυτοί παραπονεμένοι! (λεπτομέρειες σε άλλο σημείο της στήλης).






Τα Multirama σας δίνουν ...πριμ παραγωγικότητας!
Microsoft®
Microsoft Office 97 Αναβάθμιση Standard
Microsoft Office 97 Αναβάθμιση Professional
Microsoft Windows 98 Αναβάθμιση
Microsoft Plus! 98 Companion for Windows 98
Microsoft Office 97 - Ελληνική έκδοση
Ολοκληρώνει έξυπνες εφαρμογές με τη δύναμη του Web έτσι ώστε να κάνετε τη δουλειά σας ταχύτερα και αποτελεσματικότερα.
Windows 98 - Ελληνική έκδοση
Βελτιώστε και εμπλουτίστε την χρήση του Η/Υ σας με τη δύναμη της ελληνικής γλώσσας!
Picture It! 99
Picture It!! 99
Κάνει εύκολη την επεξεργασία φωτογραφίας με επαγγελματική ποιότητα.
Natural Keyboard Elite
Εργαστείτε πιο ξεκούραστα με το πιο εργονομικό και βελτιωμένο σχήμα του Microsoft Natural Keyboard.
Basic Mouse
Wheel Mouse
Mouse
IntelliMouse
IntelliMouse Pro
Mouse
Διαλέξτε το ποντίκι που σας ταιριάζει και θα σας προσφέρει αποδεδειγμένη εργονομία και αξιοπιστία.
ΔΩΡΕΑΝ ΜΕΤΑΦΟΡΑ
ΔΩΡΕΑΝ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ
SERVICE
ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ
ΦΙΛΙΚΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ
ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ
• Άλιμος
Βουλιαγμένης 534, τηλ.: (01) 9966660
• Καλλιθέα
Ελ. Βενιζέλου 146, τηλ.: (01) 9566127
• Μελίσσια
Λ. Δημοκρατίας 36, τηλ.: (01) 8034850
• Μουσείο
Στουρνάρη 33 & Τζωρτζ, τηλ.: (01) 3829106
• Ν. Ερυθραία - Κηφισιά
Λ. Κηφισίας 328, τηλ.: (01) 6233183
• Ν. Ιωνία
Λ. Ηρακλείου 291, τηλ.: (01) 2771553
• Παγκράτι
Υμηττού 86, τηλ.: (01) 7263243
ΝΕΟ Π. Φάληρο
Λ. Αμφιθέας 78 & Ανδρομάχης, τηλ.: (01) 9854583-4
• Πειραιάς
Ηρ. Πολυτεχνείου 38 & Σωτήρος Διός 15, τηλ.: (01) 4133630
• Περιστέρι
Θηβών 177, τηλ.: (01) 5781528
• Χολαργός - Χαλάνδρι
Λ. Μεσογείων 283, τηλ.: (01) 6745588
• ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
Τσιμισκή 109, τηλ.: (031) 256858
• ΡΟΔΟΣ
Γρ. Λαμπράκη 30-32, τηλ.: (0241) 31604
ΣΥΝΤΟΜΑ ΚΑΙ:
Σταδίου, Γλυφάδα, Φάρος Ψυχικού.
Το δίκτυο που αναπτύσσεται συνεχώς για να βρίσκεται ακόμα πιο κοντά σας!
multirama
ΓΕΡΜΑΝΟΣ
ΟΛΟΣ Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ COMPUTER
http://www.multirama.com
Unexpected advertising






# Μεγάλες μειώσεις τιμών από την Evertech

Η Evertech ανακοίνωσε πρόσφατα μεγάλες μειώσεις τιμών στα PCs της Packard Bell τα οποία αντιπροσωπεύει. Ετσι, πλέον, ο CLUB 40 + MULTIMEDIA MONITOR 15" (2160) από 369.000 δρχ. κοστίζει 334.000 δρχ., ενώ ο PULSAR 350 (DVD, mult. monitor 5480) έφτασε σε πτώση τιμής-ρεκόρ (περίπου 40%) κοστίζοντας μόνο 549.000 δρχ. (το ίδιο μοντέλο με CD-ROM τιμάται 499.000 δρχ.)! Τέλος, ο Pulsar C333/M (Intel Celeron 333MHz, 128K cache, 32MB RAM, 3.2G HD, multimedia monitor 5480 με subwoofer) κοστίζει 419.000 δρχ. τοις μετρητοίς ή 21.900 δρχ. το μήνα (28 δόσεις), διατίθεται, δε, μόνο από τα καταστήματα "One Way" και τα shop-in-a-shop της αλυσίδας στα καταστήματα "Κωτσόβολος". Εναλλακτικά, το ίδιο μοντέλο με 48MB RAM και 6.4G HD διατίθεται από το υπόλοιπο κανάλι της Evertech στις 444.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες, απευθυνθείτε στην Evertech (Ελ. Βενιζέλου 184, Καλλιθέα, τηλ.: 9574233). Οι τιμές δεν συμπεριλαμβάνουν ΦΠΑ 18%.

# Αποτελέσματα διαγωνισμού Dune 2000

Ας περάσουμε όμως να δούμε τα αποτελέσματα του διαγωνισμού του τεύχους Οκτωβρίου, που αφορούσε στο Dune 2000. Οι σωστές απαντήσεις ήταν οι εξής: Οι φυλές του Dune 2000 είναι τρεις, ο πλανήτης όπου διαδραματίζεται το παιχνίδι λέγεται Arakis και η πρώτη ύλη που χρησιμοποιείται είναι το spice. Οι νικητές από την Αθήνα μπορούν να παραλαμβάνουν τα δώρα τους μέχρι τις 21 Δεκεμβρίου από τα γραφεία μας (Λ. Συγγρού 44, Αθήνα, τηλ.: 9245910). Στους νικητές της επαρχίας θα σταλούν ταχυδρομικώς, ενώ σε περίπτωση που κάποιος από τους νικητές δεν παραλάβει το δώρο του, αυτό θα δοθεί στον αντίστοιχο επιλαχόντα.

**ΝΙΚΗΤΕΣ**

1. ΣΤΑΥΡΟΥ ΑΝΤΡΕΑΣ, ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ
2. ΑΝΔΡΙΩΤΗΣ ΣΠΥΡΟΣ, ΙΛΙΣΙΑ
3. ΚΟΚΚΙΝΙΔΗΣ ΒΑΛΕΝΤΙΝΟΣ, ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ
4. ΜΙΧΟΠΟΥΛΟΣ ΠΑΥΛΟΣ, ΒΥΡΩΝΑΣ
5. ΧΡΙΣΤΟΓΛΟΥ ΜΙΧΑΛΗΣ, Ν. ΣΜΥΡΝΗ
6. ΚΟΥΤΣΙΚΟΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ, ΑΓΡΙΝΙΟ
7. ΔΡΟΣΟΣ ΚΩΝ/ΝΟΣ, ΤΡΙΑΝΔΡΙΑ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ
8. ΔΙΑΜΑΝΤΗΣ ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ, ΣΚΙΑΘΟΣ
9. ΗΛΙΟΔΡΟΜΙΤΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ, ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ
10. ΘΕΟΧΑΡΙΔΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

**ΕΠΙΛΑΧΟΝΤΕΣ**

1. ΡΟΥΣΣΑΚΗΣ ΚΩΣΤΑΣ, ΑΡΚΑΛΟΧΩΡΙ ΗΡΑΚΛΕΙΟΥ ΚΡΗΤΗΣ
2. ΑΓΓΕΛΙΔΗΣ ΣΤΕΛΙΟΣ, ΓΛΥΦΑΔΑ
3. ΠΑΛΑΙΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ
4. ΤΣΑΛΙΚΗΣ ΝΙΚΟΣ, ΣΕΡΡΕΣ
5. ΦΡΑΝΤΖΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ, ΑΙΓΙΟ
6. ΛΟΥΛΟΥΔΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, ΠΕΙΡΑΙΑΣ
7. ΔΗΜΗΤΡΙΟΥ ΔΗΜΗΤΡΗΣ, ΚΑΤΑΚΟΛΟ ΗΛΕΙΑΣ
8. ΝΤΖΑΜΑΡΑΣ ΚΩΝ/ΝΟΣ, ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ
9. ΚΟΝΤΟΓΙΑΝΝΗΣ ΝΙΚΟΣ, ΚΗΦΙΣΙΑ
10. ΜΑΡΑΓΓΟΥΛΗΣ ΧΡΥΣΟΣΤΟΜΟΣ, ΗΡΑΚΛΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ

# Κερδίστε δώρα μαθαίνοντας!

Τα Κέντρα Εκμάθησης Υπολογιστών "Technokids" σε συνεργασία με την Computer Center οργανώνουν μεγάλο διαγωνισμό για τους πελάτες τους, με πολλά και πλούσια δώρα. Με την εγγραφή σας στα "Technokids" μέχρι τις 18 Δεκεμβρίου αποκτάτε δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό, θέτοντας υποψηφιότητα για να κερδίσετε: έναν υπολογιστή DTK (PII), μία οθόνη DTK 15", έναν έγχρωμο εκτυπωτή Lexmark 1000, ένα Sony minidisk JE510, ένα PlayStation, δέκα τρίμηνες συνδρομές στο Internet από τη FORTHnet και πενήντα εκπαιδευτικά προγράμματα Kidsoft. Τα "Technokids" δίνουν στα παιδιά την ευκαιρία να εξοικειωθούν με τους υπολογιστές με τον πιο ευχάριστο και επιμορφωτικό τρόπο. Ηδη λειτουργούν τέσσερα "Technokids", στο Π. Φάληρο (Πρωτέως 46, τηλ.: 9851172), την Κηφισιά (Ελαιών 25, τηλ.: 6250152), τη Δραπετσώνα (Εθνικής Αντιστάσεως 173, τηλ.: 4610519) και τον Ωρωπό (Γ. Γεννηματά 4, τηλ.: 0295 39016-7). Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε και στη διεύθυνση: http://www.technokids.com/.

# Τέσσερα χειριστήρια σε ένα!

Τι θα λέγατε αν μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε ένα και μοναδικό χειριστήριο για να παίξετε τέσσερις διαφορετικούς τύπους παιχνιδιών; Ναι, καλά διαβάζετε, η εταιρία Zykon παρουσίασε το νέο της... τέκνο, το οποίο φέρει το όνομα Joyrider Pro και διαθέτει τον κατατοπιστικό -όσο και εντυπωσιακό- υπότιτλο: 4-in-one. Εκ πρώτης όψεως το Joyrider είναι ένα συνηθισμένο σύστημα χειρισμού αυτοκινήτων, δηλαδή διαθέτει ένα τιμόνι και δύο πετάλια. Ετσι μπορείτε να παίξετε άνετα και ξεκούραστα (καθώς και ρεαλιστικά) τον αγαπημένο σας εξομοιωτή οδήγησης. Αλλά μη σας ξεγελά η "αθώα" εμφάνισή του! Το 1/4 του κύκλου που αποτελεί το τιμόνι αφαιρείται εύκολα και αμέσως έχετε το χειριστήριο από το cockpit του αγαπημένου σας αεροσκάφους. Τώρα τα πετάλια χρησιμοποιούνται ως Rudder Control System. Σημειώστε λοιπόν και τη δεύτερη αυτή λειτουργία. Αν, τώρα, κοιτάξετε λίγο πιο προσεκτικά, θα δείτε ότι δύο... "κέρατα" του χειριστηρίου, τα οποία αγκαλιάζουν τα δυο σας χεράκια, στρέφουν σε γωνία ενενήντα μοιρών και... voila! Εχετε μπροστά στα μάτια σας ένα ολοκαίνουριο τιμόνι μηχανής. Σημειώστε και το τρίτο παιχνίδι που μπορείτε να παίξετε (όχι, τα πετάλια δεν είναι για το μοτοποδήλατο!). Πάνω λοιπόν που είχατε αποφανθεί ότι οι πιθανοί συνδυασμοί είναι τρεις, προσέχετε κάτι να... προεξέχει (μα καλά, τι σκεφθήκατε πάλι! Δεν ντρέπεστε;). Δίπλα στο τιμόνι ξεπροβάλλει μεγαλόπρεπο ένα Combat Stick (ή απλά Joystick) για τις υπόλοιπες χρήσεις που δεν καλύπτονται από το Joyrider...

Το χειριστήριο έχει παρουσιαστεί σε πολλές διεθνείς εκθέσεις (ECTS 98, CeBIT, COMDEX) και έχει πράγματι εντυπωσιάσει το κοινό με την άψογη σχεδίαση και τη λειτουργικότητά του. Μάλιστα τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του, η υψηλή παραμετροποίηση και η προσαρμοστικότητα που επιδεικνύει το καθιστούν μια πρώτης τάξεως πρόταση για τον gamer. Δεν είναι και λίγο να αγοράζετε ένα χειριστήριο για car, flight, motorbike και combat fight simulators!

# Ο Ροβινσώνας κάθεται και... παίζει Starcraft

Ας υποθέσουμε ότι έχετε ναυαγήσει σε ένα ερημικό νησί. Ποια είναι τα τρία παιχνίδια που θα θέλατε να έχετε μαζί σας, ώστε να περάσετε την υπόλοιπη ζωή σας ευχάριστα και χωρίς άγχος; Φυσικά, υποτίθεται ότι όλες οι ανάγκες σας, όπως και η ύπαρξη




και λειτουργία ενός up-to-date υπολογιστή θα ικανοποιούνταν ως διά μαγείας. Αν χρειάζεστε λίγο χρόνο για να σκεφθείτε, σας παρέχουμε όσον θέλετε. Εν τω μεταξύ, μπορείτε να διαβάσετε τις απαντήσεις που έδωσαν κορυφαίοι κατασκευαστές παιχνιδιών στο "GameCenter", το γνωστό αμερικανικό gaming site (www.gamecenter.com).

**Sid Meier**

Ό,τι και να πούμε για τον σεβαστό "πατριάρχη" είναι λίγο, γι' αυτό καλύτερα να σωπάσουμε. Άλλωστε, οι τίτλοι μιλούν μόνοι τους: F-15 Strike Eagle, Pirates, Railroad Tycoon, Civilization. Τα τρία παιχνίδια που επέλεξε είναι: Starcraft ("προσφέρει μεγάλη διασκέδαση και ποικιλία τόσο σε single player όσο και σε multiplayer, σε περίπτωση που κάποιος έρθει να με σώσει"), Freecell ("γρήγορο, εύκολο και διασκεδαστικό") και SimCity ("το παιχνίδι που θα παίζω για να καταπολεμώ τη βαρεμάρα").

**Roberta Williams**

Η Roberta ευθύνεται για την ενασχόλησή μου με τους υπολογιστές, καθώς τα πρώτα παιχνίδια της Sierra ήταν πραγματικά αριστουργήματα. Από την κουζίνα του σπιτιού των Williams, στην ηλεκτρονική κατάκτηση του κόσμου. Τα παιχνίδια που θα έπαιρνε μαζί της είναι τα εξής: Anvil of Dawn ("επειδή είναι διασκεδαστικό και διαφορετικό και επειδή δεν έχω προλάβει να το τελειώσω"), Curse of Monkey Island ("μου αρέσουν πολύ τα παιχνίδια της Lucas Arts, αλλά δεν το έχω παίξει ακόμα") και



Gabriel Knight III: Blood of the Sacred, Blood of the Damned ("η Jane Jensen είναι μια πολύ καλή δημιουργός και έχω απολαύσει όλα τα Gabriel Knight" - σ.σ.: κάτι από διαφήμιση μου κάνει αυτό!).

**John Romero**

Και αυτός ο τύπος χαρακτηρίζεται από τα παιχνίδια που έχει δημιουργήσει. Ένας από τους γνωστότερους δημιουργούς των '90s, ο John Romero έχει βάλει τη σφραγίδα του σε παιχνίδια όπως το Wolfenstein 3-D, το Doom, το Doom II, το Heretic, το Hexen και το Quake, ενώ η τελευταία του δημιουργία ακούει στο όνομα "Daikatana". Οι δικές του επιλογές είναι: Daikatana ("Η δυνατότητα να φτιάξεις χάρτες από τέσσερις διαφορετικές ιστορικές εποχές και να τοποθετήσεις διάφορα τέρατα, όπλα και ειδικά αντικείμενα κάνει το Daikatana τέσσερα παιχνίδια σε ένα" - σ.σ.: αν δεν παινέψεις το σπίτι σου...), Age of Empires II ("το να παίζω random χάρτες απέναντι στον υπολογιστή θα κρατήσει το ενδιαφέρον μου για πάντα") και Super Mario Bros 3 ("επειδή είναι φανταστικό, δύσκολο και replayable"). Μάλιστα, ο Romero ζήτησε να έχει Windows NT 5, Microsoft Studio 5, Photoshop και LightWave, για να φτιάχνει παιχνίδια μέχρι να πεθάνει!



**George Broussard**

Ο ηγέτης της 3D Realms -και υπεύθυνος για τη δημιουργία των shareware Duke Nukem, Hocus Pocus, Rise of the Triad, Blake Stone και φυσικά του ανεπανάληπτου Duke Nukem 3D- επέλεξε το Unreal ("επειδή είναι πολύ όμορφο αισθητικά και έχει πολλά επίπεδα για να παίξει ένας ερημίτης"), το Total Annihilation ("είναι πολύ διασκεδαστικό και με μεγάλη αντοχή στο χρόνο") και το M.U.L.E. (C-64) ("η μουσική της εισαγωγής θα προσέλκυε σίγουρα τους κυνηγούς κεφαλών του διπλανού νησιού και έτσι θα μπορούσα να παίξω και multiplayer για να μη βαριέμαι"). Η επιθυμία του Broussard, βέβαια, ήταν να του δώσουν ένα CD γεμάτο με όλους τους Emulators και όλες τις ROMs για τα καλύτερα παιχνίδια.

Θα πρέπει, λόγω χώρου, να σταματήσουμε εδώ. Αν εσείς επιθυμείτε να μάθετε τι απάντησαν ο Peter Molyneux, ιδρυτής της Bullfrog, ή ο Richard "Lord British" Garriott, ο γνωστός δημιουργός της σειράς Ultima, μπορείτε να επισκεφθείτε τη διεύθυνση: http://www.gamecenter.com/Features/Exclusives/Developers/?gcd.

# Settlers III



Άλλη μία πολύ επιτυχημένη οικογένεια ετοιμάζεται να αποκτήσει το τρίτο μέλος της. Το Settlers III υπόσχεται να γίνει κάτι παραπάνω από ένα απλό συμπλήρωμα στη σειρά. Εν συγκρίσει με το Settlers II, το νέο παιχνίδι θα διορθώνει ένα από τα πιο εκνευριστικά σημεία του προγόνου του: την ανάγκη κατασκευής δρόμων (πάνω στους οποίους κινούνταν οι εργάτες σας) και τη (μάλλον ακατανόητη) σχέση μεταξύ εργατικών περιοχών και αλυσίδων παραγωγής. Στο νέο Settlers ένας εργάτης θα εκτελεί όλη την εργασία την οποία του έχετε αναθέσει από την αρχή έως το τέλος. Ευτυχώς, θα έχετε πάντα τη δυνατότητα να παρακολουθείτε τους εργάτες σας κατά την ώρα της δουλειάς, καθώς το animation θα παραμείνει σπουδαίο, αν και βελτιωμένο. Αυτήν τη φορά, στο Settlers θα υπάρχουν τρεις διαφορετικοί πολιτισμοί: ο αιγυπτιακός, ο ρωμαϊκός και ο ασιατικός, οι οποίοι θα έχουν ξεχωριστές ανάγκες και ιδιαίτερα χαρακτηριστικά. Κάθε πολιτισμός διαθέτει και τον "αποκλειστικό" θεό του, τον οποίο θα πρέπει να



ευχαριστείτε, αν θέλετε να... πάτε μπροστά. Τέλος, το Settlers III, ακολουθώντας κατά πόδας το ρεύμα της εποχής, θα υποστηρίζει multiplayer παιχνίδι είτε σε τοπικό δίκτυο είτε μέσω Internet, από τον server της Blue Byte (έως και είκοσι παίκτες).

# ADVENTURE UPDATE

Συνεχίζουμε και αυτό το μήνα, όπως σας είχαμε υποσχεθεί, με τη λίστα των adventure games που περιμένουμε σύντομα. Συνεχίζουμε την αρίθμηση από εκεί όπου είχαμε μείνει στο προηγούμενο τεύχος.

### 17. MILLENNIUM DINER

*M8Bius World Studios*

Δεν έχει ανακοινωθεί ακόμη η ημερομηνία κυκλοφορίας του.

Καθώς πλησιάζει το 2000, όλο και περισσότεροι ανησυχούν για το "επικείμενο" τέλος του κόσμου. Επί αιώνες διάφορες προφητείες μιλούν για τις καταστροφές που πρόκειται να έρθουν με το τέλος αυτής της χιλιετίας.

Το παιχνίδι βασίζεται σε μερικές από αυτές τις προφητείες, ενώ σε συνδυασμό με άλλες που κάνουν λόγο για συνωμοσίες με εξωγήινους, δημιουργούν ένα μοναδικό και αγχώδες σενάριο. Η μοίρα του πλανήτη μας κρέμεται από μία κλωστή, καθώς ένας μυστηριώδης αστεροειδής έχει μπει σε τροχιά σύγκρουσης με τη Γη. Εσύ πρέπει να εμβαθύνεις στην ιστορία του παρελθόντος του ανθρώπινου είδους και, μελετώντας το παρόν και σκεπτόμενος το μέλλον, να αποκαλύψεις τη συνωμοσία και το αληθινό μέλλον της ανθρωπότητας.

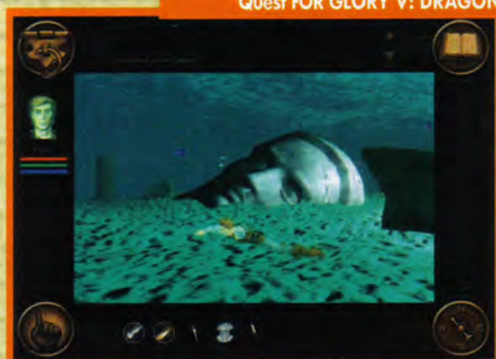
### 18. OUTCAST

*Infogrames Entertainment/Appeal*

Θα κυκλοφορήσει προς το τέλος του 1998.

Ενα μυθικό adventure, το σενάριο του οποίου περιλαμβάνει εξωγήινους πολιτισμούς και ζώα. Εσύ είσαι ο Cutter Slade, μέλος μιας ειδικής ομάδας commandos, που στάλθηκε σε έναν εναλλακτικό κόσμο για να σώσει τη Γη που κινδυνεύει, επειδή η τροχιά της άλλαξε ύστερα από ένα επιστημονικό πείραμα που πήγε τελείως λάθος. Πρέπει να επιδιορθώσεις ένα probe που έχει σταλθεί στον εναλλακτικό κόσμο, προτού αυτό καταστρέψει τη Γη. Πρόκειται για το συνδυασμό action game τρίτου προσώπου με όλα τα βασικά συστατικά ενός adventure game, όπως εξερεύνηση, λύση γρίφων και σεναριακά στοιχεία που συνηθίζονται στο είδος.





Quest FOR GLORY V: DRAGON FIRE

### 19. THE PRINCE AND THE COWARD

*Topware Interactive/Metropolis Software*

Δεν έχει ανακοινωθεί ακόμη η ημερομηνία κυκλοφορίας του.

Στο The Prince & the Coward εσύ παίζεις φυσικά το δειλό. Ενας τρομερός δράκος σε έχει βάλει μέσα στο σώμα ενός πρίγκιπα. Πρόκειται για ένα "cartoon animated" adventure, όπου θα συναντήσεις έναν γέροντα ηλικίας χιλίων ετών (!) και θα πρέπει να μονομαχήσεις και να νικήσεις τη Vampire Countess.

### 20. QUEST FOR GLORY V: DRAGON FIRE

*Sierra On-Line*

Κυκλοφορεί αυτές τις ημέρες.

Επιτέλους και λίγη μυθολογία με επίκεντρο τη χώρα μας, έστω και αν όλα είναι σε πολύ ελεύθερη απόδοση. Τα πράγματα πάνε από το κακό στο χειρότερο στη Silmaria, μια πόλη του νησιωτικού Βασιλείου της Marete. Ο κυβερνήτης έχει δολοφονηθεί, έμποροι λυμαίνονται την πόλη, τέρατα ξεπηδάνε από παντού και όλα φαίνεται να ικανοποιούν την αρχαία προφητεία που κάνει λόγο για έναν δράκο που θα έρθει στο νησί. Η πόλη αναζητεί απεγνωσμένα έναν ήρωα, και φυσικά αυτή είναι μια δουλειά στα μέτρα σου. Οπως και στα άλλα παιχνίδια της σειράς, μπορείς να διαλέξεις ανάμεσα σε έναν Warrior, έναν Wizard και έναν Thief.

### 21. THE ROCKY HORROR INTERACTIVE SHOW

*On-Line Publishing/Diverse Interactive, Interfishnet*

Θα κυκλοφορήσει προς το τέλος του 1998.

Ακόμη μία προσπάθεια μεταφοράς της ομώνυμης κινηματογραφικής ταινίας (1970) στους υπολογιστές. Μια rock'n'roll ιστορία ενός αγοριού, ενός κοριτσιού και ενός εξωγήινου τραβεστί! Ως Brad ή Janet προσπαθείτε να σώσετε ο ένας τον άλλο από τη φοβερή συμμορία του Dr Frank-N-Furter.

### 22. STAR TREK: SECRET OF VULCAN FURY

*Interplay/Tribal Dreams*

Θα κυκλοφορήσει την 1η Μαρτίου 1999.





STAR TREK: SECRET OF VULCAN FURY

## ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Καθώς η παγκόσμια κοινότητα των gamers αναμένει με αγωνία την κυκλοφορία του Half-Life, του 3D shooter της Sierra, οι ειδήσεις σχετικά με το παιχνίδι πληθαίνουν. Ετσι, σε ειδική παρουσίαση του παιχνιδιού προς τους Αμερικανούς δημοσιογράφους, οι συνάδελφοι από την άλλη πλευρά του Ατλαντικού είχαν την ευκαιρία να διαπιστώσουν ιδίοις όμμασι τις multiplayer επιδόσεις του Half-Life. Οι πληροφορίες από αυτήν την εκδήλωση αναφέρουν ότι το παιχνίδι θα είναι εντυπωσιακό, αφού σε τοπικό δίκτυο (LAN) υποστηρίζει έως και δέκα παίκτες σε deathmatch απεριόριστου χρόνου. Μόλις ρυθμιστούν κάποια bugs που απομένουν όσον αφορά στο multiplayer στο Internet, το παιχνίδι θα πάρει το δρόμο για τα ράφια των καταστημάτων.

Ενα παιχνίδι με βαριά κληρονομιά, το SimCity 3000, αναμένεται να κάνει την εμφάνισή του τον Δεκέμβριο. Θα μπορέσει να συνεχίσει επάξια το μύθο των προγόνων του; Μόνο ο χρόνος και οι gamers, βεβαίως, βεβαίως, θα δείξουν! Τα γραφικά του θα είναι σαφώς καλύτερα, αν και δεν θα είναι τρισδιάστατα, ενώ το gameplay (το οποίο μας ενδιαφέρει κυρίως!) θα είναι πολύ πιο λεπτομερές και με πολλές παραμέτρους.

Τα παιχνίδια στρατηγικής προσπαθούν εναγωνίως να βρουν νέες ιδέες και νέους τρόπους έκφρασης για να προσελκύσουν το κοινό. Το Tribal Lore, το νέο παιχνίδι της Gremlin, θα κινείται στο χώρο του magic'n'combat και θα μεταφέρει τον παίκτη σε έναν μυθικό κόσμο, γεμάτο μαγικές δυνάμεις και μυστηριώδη πλάσματα. Το παιχνίδι περιέχει τέσσερις φυλές (tribes), οι οποίες βρίσκονται σε προαιώνια διαμάχη για την τελική επικράτηση. Σε όλο το στήσιμο του παιχνιδιού -από τις μονάδες έως τους χώρους στους οποίους εκτυλίσσεται η δράση- η μαγεία είναι το βασικό στοιχείο. Οι μάγοι της φυλής έχουν τη δυνατότητα να επηρεάζουν τις καιρικές συνθήκες, να αλλάζουν τη μορφολογία του εδάφους, να καταστρέφουν τους αντιπάλους και να ενισχύουν τους ήρωες του στρατού σας. Μια πολύ ενδιαφέρουσα πρόταση!



TRIBAL LORE

Ενα παιχνίδι που αναμένεται να κάνει αίσθηση στο χώρο του Real Time Strategy είναι το net Panzer. Το παιχνίδι έχει αναπτυχθεί από την άσημη εταιρία Pyrosoft, η οποία αποτελείται από έξι ανθρώπους, που κατασκεύασαν το παιχνίδι στον ελεύθερο χρόνο τους. Παρ' όλα αυτά, το net Panzer όχι μόνο δεν έχει να ζηλέψει τίποτα από τους ανταγωνιστές του, αλλά, αντίθετα, έχει όλα τα εχέγγυα για να ξεχωρίσει. Η εταιρία περιγράφει το παιχνίδι ως "πολεμικό παιχνίδι στρατηγικής πραγματικού χρόνου, προορισμένο για ευρείας κλίμακας multiplayer παιχνίδια σε LAN και στο Internet". Πώς πραγματοποιείται αυτό; Με την υποστήριξη έως και εκατό παικτών ταυτόχρονα, με τη μη συγκέντρωση πόρων (resources) για τη διατροφή των μονάδων σας, με τον τρελό ρυθμό παιχνιδιού και με την υποστήριξη της τελευταίας λέξης της τεχνολογίας όσον αφορά στα γραφικά. Το παιχνίδι βρίσκεται σε beta εκδόσεις, αλλά σύντομα θα κυκλοφορήσει η τελική έκδοση. Αναμείνατε!



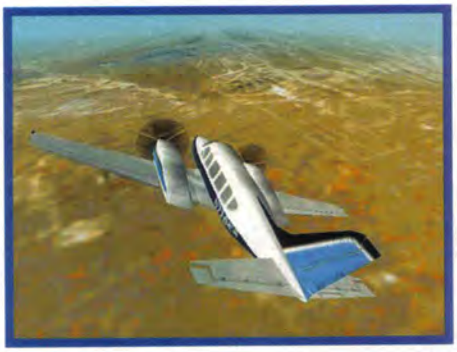
NET PANZER



# Πετάξτε σε φιλικούς αιθέρες

Οι combat-flight simulators είναι μια πολύ διαδεδομένη κατηγορία παιχνιδιών, που διαθέτει πολλούς και φανατικούς φίλους. Εχουν, μάλιστα, να επιδείξουν μια πληθώρα τίτλων που ικανοποιεί όλα τα γούστα. Αντίθετα, οι flight simulators που δεν ασχολούνται με τις πολεμικές συγκρούσεις, δηλαδή εκείνοι που σας βάζουν στο cockpit ενός αεροσκάφους με σκοπό τη μεταφορά ανθρώπων και όχι την καταστροφή, είναι ελάχιστοι. Ισως η εξαιρετική ποιότητα του flight simulator της Microsoft να αποθαρρύνει όσους σκέφτονται να εισέλθουν στην αγορά των civilian flight simulators. Το γεγονός αυτό δεν δείχνει να πτοεί τους υπευθύνους της εταιρίας Terminal Reality, οι οποίοι θα προχωρήσουν στην ανάπτυξη ενός τέτοιου παιχνιδιού, ονόματι Fly: The Friendly Skies. Κι όμως, αν δει κάποιος τα ονόματα αυτών που εργάζονται για την Terminal Reality, θα καταλάβει ότι δεν είναι τυχαία η επιλογή τους, αφού οι περισσότεροι είτε εργάζονταν στην παραγωγή του flight simulator είτε σε εταιρίες που εξέδιδαν add-on για flight simulators, όπως η Mallard Software. Ενα από τα σημαντικότερα στοιχεία του παιχνιδιού είναι η "ανοικτή" δομή του, καθώς το πρόγραμμα δεν θέτει περιορισμούς στον παίκτη. Ετσι, ακόμη και μία τουρνέ σε όλον τον κόσμο είναι δυνατή, αρκεί να έχετε το κατάλληλο αεροσκάφος και αρκετά καύσιμα. Το Fly διαθέτει πέντε περιοχές υψηλής ανάλυσης: Νέα Υόρκη, Σικάγο, Λος Αντζελες, Σαν Φρανσίσκο και Ντάλας. Η αναπαράσταση αυτών των περιοχών περιλαμβάνει 50 χιλιάδες τετραγωνικά μίλια, τα οποία έχουν καταγραφεί από δορυφόρο και με κλίμακα 25, 10 ή και 5 μέτρα ανά pixel. Οι υπόλοιπες περιοχές έχουν αποδοθεί όσο πιο πιστά γίνεται. Θα έχετε την αίσθηση ότι πράγματι "πετάτε" πάνω από τις συγκεκριμένες τοποθεσίες (Παρίσι, Ρώμη κ.λπ.). Το παιχνίδι θα υποστηρίζει -αλλά δεν θα απαιτεί!- 3D επιταχυντές και θα αποδίδει πιστά όλες τις καιρικές συνθήκες και τις φυσικές ιδιομορφίες που είναι πιθανό να συναντήσετε στο έδαφος ή τον αέρα.







# ADVENTURE UPDATE

25 ►►►►►►►►►►►►►►►►

### 23. TEX MURPHY: POLARITY

*Access Software*

Θα κυκλοφορήσει στο δεύτερο μισό του 1999.



STAR TREK: SECRET OF VULCAN FURY

### 24. TIMELAPSE 2: HOMEWORLD

*Barracuda/Hammerhead Entertainment*

Δεν έχει ανακοινωθεί ακόμη η ημερομηνία κυκλοφορίας του.

Επιτέλους ανακοινώθηκε η συνέχεια του πολύ καλού και δύσκολου αυτού adventure. Θα περιλαμβάνει τοποθεσίες όπως ο κόσμος της Ατλαντίδας, το Τρίγωνο των Βερμούδων, το σινικό τείχος στην Κίνα κ.ά.

### 25. THIEF: THE DARK PROJECT

*Looking Glass Studios*

Κυκλοφορεί στις 2 Δεκεμβρίου 1998.

Ισως ο πιο αναμενόμενος τίτλος της χρονιάς, το παιχνίδι που προκάλεσε μοναδική αίσθηση στην E3 του καλοκαιριού. Μοιάζοντας αρκετά με το Daggerfall, το Thief είναι ένα adventure/action game (με αυτή τη σειρά προτεραιότητας) πρώτου προσώπου, από τους δημιουργούς τριών από τα πιο αγαπημένα μου παιχνίδια ΟΛΩΝ των εποχών, του System Shock και των Ultima Underworld 1 & 2. Περιέχει σε έναν μοναδικό συνδυασμό στοιχεία από adventure games και RPGs, όπως μαγικά φίλτρα, βέλη, παγίδες, κλειδαριές και συστήματα ασφάλειας κ.ά. Ο ήρωάς μας, ένας κλέφτης, πρέπει να φέρει σε αίσιο τέλος την αποστολή του χρησιμοποιώντας όλα τα χαρακτηριστικά ενός γνήσιου κλέφτη. Οχι, δεν είναι προτιμότερο να πολεμάς, όταν μπορείς να αποφύγεις μία μάχη. Πολύ περισσότερο, το να κυκλοφορείς στις σκιές είναι και ασφαλέστερο, τουλάχιστον για όποιον ξέρει να τις εκμεταλλεύεται.





THIEF: THE DARK PROJECT

### 26. TRAITOR'S GATE

*Daydream*

Δεν έχει ανακοινωθεί ακόμη η ημερομηνία κυκλοφορίας του.

Η κατά κάποιο τρόπο συνέχεια του γνωστού Safecracker (που όμως αγνοήθηκε στη χώρα μας) αυτή τη φορά βάζει τον ήρωά μας να κλέβει μερικά από τα πιο πολύτιμα αντικείμενα του κόσμου. Η πρόκληση για σένα είναι ίσως ο πιο σημαντικός θησαυρός της ανθρωπότητας, για την απόκτηση του οποίου έχει γίνει μέχρι τώρα μόνο μία απόπειρα ληστείας. Εχεις δώδεκα ώρες για να επιτύχεις το σκοπό σου. Πρόκειται για ένα κλασικό point'n'click adventure με real time στοιχεία δράσης.

### 27. ZERO CRITICAL

*Bethesda Softworks/Istvan Pely*

Επρόκειτο να βγει τον Οκτώβριο, αλλά η κυκλοφορία του αναβλήθηκε, άγνωστο για πότε.

Είσαι ένας ειδικός πράκτορας και μεταβαίνεις στον πλανήτη Rheom 1, όπου οι επιστήμονες δουλεύουν σε ένα project για τα διαπλανητικά ταξίδια. Σκοπός της αποστολής σου είναι να εξερευνήσεις τις συνθήκες του θανάτου του επικεφαλής του project. Το παιχνίδι δίνει βάρος στη σε βάθος ανάπτυξη του σεναριακού μύθου και απευθύνεται κυρίως στους παλαιότερους adventurers, που αποζητούν ένα καλό σενάριο και έξυπνους γρίφους σε συνδυασμό με σωστά σχεδιασμένη δράση.



THIEF: THE DARK PROJECT

### ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΣΕ DVD

Το πρώτο adventure που κυκλοφόρησε σε DVD είναι, ως γνωστό, το TEX MURPHY: OVERSEER. Αυτό το μήνα θα κυκλοφορήσει σε DVD format και το πολύ καλό STARSHIP TITANIC του Douglas Adams, ενώ στο ίδιο format αναμένεται η κυκλοφορία και των RIVEN, ATLANTIS και JOURNEYMAN PROJECT.

PC

*του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη*



ZERO CRITICAL



## BLOOD OF THE SACRED/ BLOOD OF THE DAMNED: A GABRIEL KNIGHT MYSTERY

*από τη Sierra*

Μετά τη μεγάλη επιτυχία του Gabriel Knight II: A Beast Within, η Jane Jensen επιστρέφει με ακόμη ένα Gabriel Knight Mystery. Ύστερα από τα voodoo και τους... βέαρβουλφ (λυκάνθρωποι στα γερμανικά), ο νέος τίτλος της Sierra πραγματεύεται ένα από τα παλαιότερα μυστήρια της ανθρωπότητας, το μύθο (;) των βρικολάκων.

Η ιστορία ξεκινά με την επίσκεψη του Gabriel (έχει δανειστεί τη φωνή του πρώτου Gabriel, αυτή του Tim Curry) στο σπιτικό ενός εκθρονισμένου βασιλικού απογόνου κοντά σε ένα μικρό ευρωπαϊκό χωριό, το Rennes-le-Chateau. Μια τέτοια πρόσκληση φαίνεται απόλυτα φυσιολογική, αφού ο Gabe είναι και αυτός απόγονος βασιλικής οικογένειας, των Βαυαρών Ritters. Όμως τα πράγματα δεν είναι έτσι όπως φαίνονται - πώς να ήταν άλλωστε; Η πραγματική αιτία είναι η φύλαξη του νεογέννητου πρίγκιπα, υπό το φόβο να επανεμφανιστεί η απειλή που μαστίζει για πολλά χρόνια την οικογένεια: μια μυστική αίρεση βρικολάκων. Έτσι ζητείται από τον Schattenjager να κρατήσει μακριά τις σκιές του κακού και να προστατέψει το νεογέννητο βρέφος. Την πρώτη νύχτα όμως το βρέφος πέφτει θύμα απαγωγής. Ο Gabriel, αναζητώντας τα ίχνη των απαγωγέων, καταλήγει στο Rennes-le-Chateau. Εκεί μαθαίνει ότι η απαγωγή οφείλεται όχι μόνο σε πολιτικές κινήσεις εναντίον της "Βασιλικής" οικογένειας αλλά και σε πανάρχαια μασονικά (!) μυστικά. Σχεδόν ταυτόχρονα με το γεγονός κάνει την εμφάνισή του ένα τουριστικό γκρουπ, μέσα στο οποίο βρίσκεται και ο γνωστός από τα προηγούμενα GK ντετέκτιβ Mosley. Ποια είναι η σχέση καθενός με τη "Βασιλική" οικογένεια και το Rennes-le-Chateau; Ποια τα πιθανά οφέλη από μια τέτοια πράξη απαγωγής; Ποια η ανάμειξη του Mosley στην όλη ιστορία; Καλώς ήλθατε στον κόσμο της Jane Jensen...



...Έναν κόσμο όπου επικρατούν το μυστήριο, η αγωνία και ο τρόμος. Εκεί όπου σενάριο και ατμόσφαιρα συνδυάζονται αρμονικά και δημιουργούν πρωτοφανή αριστουργήματα - αλλά ας σταματήσω τους διθυράμβους για την εν λόγω κυρία (δεν παίρνω ποσοστά άλλωστε). Ας αναφερθώ καλύτερα στα γραφικά και το animation του Blood of the Sacred/ Blood of the Damned. Έτσι, ξεχάστε πια τα FMV. Εντάξει, μπορεί χωρίς αυτά το GK2 να μην είχε τόσο μεγάλη επιτυχία, όμως όλα έχουν ένα κόστος. Και τα FMV έχουν αρκετό. Στη θέση τους έχει χρησιμοποιηθεί μια εντελώς νέα 3D engine, κατασκευασμένη ειδικά για αυτό το παιχνίδι. Εκ πρώτης όψεως θυμίζει αρκετά από Tomb Raider, και ελπίζουμε η ομοιότητα αυτή να μην καλύπτει και άλλους τομείς - δεν έχω τίποτα με τη Lara, όμως άλλο Lara και άλλο... Grace! Χάρη στον εν λόγω μηχανισμό θα μπορείτε να αλλάζετε την άποψη της κάμερας (τρεις συνολικά) και να βλέπετε αντικείμενα και χειρονομίες (!) που δεν φαίνονται με την default κάμερα. Δεν θα υπάρχει το παραμικρό pixel-ιασμα όταν πλησιάζετε αντικείμενα και πρόσωπα, τουλάχιστον έτσι υποστηρίζει η ομάδα του GK3. Επίσης, ακολουθώντας την παράδοση της πιστής απεικόνισης των χώρων και των τοποθεσιών όπου διεξάγονται τα Gabriel Knight Mysteries, η νέα 3D engine έδωσε τη δυνατότητα για ακριβή απεικόνιση του χωριού και του παρεκκλησιού Sauniere, ύστερα από εβδομαδιαία παραμονή εκεί της Jane Jensen. Άλλο ένα δείγμα της δουλειάς που γίνεται





για τους τίτλους της σειράς, που είναι κάτι περισσότερο από adventure games...

Τέλος, θα ήταν ανούσια η αναφορά αν δεν γινόταν λόγος για τους γρίφους του παιχνιδιού. Αλλωστε η επιτυχία ενός adventure κρίνεται σε μεγάλο βαθμό και από τους γρίφους του, τη λογική τους και την ευρηματικότητα των εμπνευστών τους. Εδώ εντοπίζεται ακόμη μία καινοτομία-πρωτοβουλία, αφού αρχίζουν να περιορίζονται το γνωστό "use item with/on item" μέσα στο inventory και στη συνέχεια η παρακολούθηση του εγχειρήματος χωρίς ενεργό συμμετοχή (χαρακτηριστικό των FMV adventures). Αντίθετα, θα έχετε περισσότερο άμεση συμμετοχή στις επιλύσεις γρίφων, οι οποίοι θα αφορούν κυρίως σε παρακολούθηση συζητήσεων και σε προσπάθειες να μπείτε απαρατήρητοι σε διάφορους χώρους. Αυτά ως προς τον Gabriel. Ως Grace, τώρα, η οποία δεν έχει πάρει ακόμη το PhD, θα ασχοληθείτε με την έρευνα πάνω στην ιστορία των Schattenjagers, την ιστορία του χωριού και τα μυστικά που ίσως (δηλαδή σίγουρα) κρύβει. Ολα αυτά με τη βοήθεια του SIDNEY, του Schattenjager Information Database, ή αλλιώς τη βάση δεδομένων για τους Schattenjagers.

Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει τα Χριστούγεννα (δεν παίρνω όρκο, ξέρετε πώς είναι τα πράγματα) και θα έχει βασικές απαιτήσεις P133 και 32MB RAM. Επίσης, θα προτείνεται -και δεν θα απαιτείται- 3D accelerator.

του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου



## The Lady, the Mage, and the Knight

*από τις Attic/Larian*

Μετά την εντυπωσιακή επιτυχία που γνώρισαν τίτλοι RPG με οπτική τρίτου προσώπου, όπως το Fallout, το Ultima On-Line και το Diablo (όχι ακριβώς RPG, αλλά τέλος πάντων), οι εταιρίες ανά τον κόσμο επιδόθηκαν στη δημιουργία παρόμοιων τίτλων, χρησιμοποιώντας γνωστά στοιχεία και προσθέτοντας νέα. Στο προηγούμενο τεύχος του "PC Master" υπήρχε μία αναφορά στα αναμενόμενα αξιόλογα RPGs. Ενα από αυτά είναι το The Lady, the Mage, and the Knight των γερμανικών εταιριών Attic Entertainment Software και Larian Studios. Ο σαιξπηρικός τίτλος του μας φέρνει στο νου τη μεσαιωνική εποχή, ευγενείς, μάγους και ιππότες. Είναι όντως έτσι; Φυσικά...



Οι χαρακτήρες του παιχνιδιού είναι ακριβώς αυτοί που υποδηλώνονται από τον τίτλο του: Η Lady, μια θανάσιμη elven τοξότης, αιθέρια και αδυσώπητη. Ο Mage, ένας μαθητευόμενος μάγος, με spells που χαρακτηρίζονται από εντυπωσιακή γραφική λεπτομέρεια. Και ο Knight, ο κλασικός ιππότης της τιμής και της δύναμης. Οι τρεις χαρακτήρες θα δημιουργήσουν μια ομάδα που θα πρέπει να ανακαλύψει πού οφείλεται η μάστιγα που πλήττει το νησί Rulat: Η πανούκλα και η πείνα έχουν γονατίσει την κοινωνία του νησιού και την έχουν οδηγήσει σε απόγνωση. Η πηγή του κακού θα βρεθεί περνώντας μέσα από μπουντρούμια, νεκροταφεία, μακρινά ταξίδια...

Το gameplay θα χαρακτηρίζεται από τα γνωστά στοιχεία του κόσμου των RPGs. Οι χαρακτήρες θα βλέπουν τις ικανότητές τους να βελτιώνονται, καθώς θα εξελίσσεται η ιστορία του παιχνιδιού και μετά την ολοκλήρωση διάφορων αποστολών. Κατά τη διάρκεια των ταξιδιών τους θα έρθουν αντιμέτωποι με πολιτικές ίντριγκες, θα μάθουν για μεγάλα μυστικά και θα ανακαλύψουν κρυμμένους θησαυρούς. Οσον αφορά στις μάχες, αυτές θα γίνονται σε πραγματικό χρόνο - κάτι που σημαίνει ή συχνά κολλήματα ή μεγάλες απαιτήσεις σε hardware (μπορεί και τα δύο). Ενα επίσης σημαντικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι η πρόβλεψη για multiplayer, με έναν μηχανισμό που, όπως υποστηρίζουν οι εταιρίες δημιουργοί του, θα είναι εντελώς διαφορετικός από τους ήδη υπάρχοντες και θα φέρει μια μικρή επανάσταση. Ιδωμεν...

Εκείνο πάντως που θα κάνει το παιχνίδι να ξεχωρίζει είναι τα προκλητικά όμορφα γραφικά του. Το περιβάλλον θα είναι ημι-ισομετρικό, με 16-bit high-color χρώματα (οι φωτογραφίες μιλάνε μόνες τους) και ανάλυση 640x800, ενώ ο κατάλληλος φωτισμός και οι σκιάσεις θα δίνουν επιπλέον ώθηση στην όλη εντυπωσιακή εικόνα. Τα γραφικά των χαρακτήρων που θα υπάρχουν στο παιχνίδι θα είναι εξίσου εντυπωσιακά (θυμίζουν λίγο από Lords of Magic) και η υψηλή ποιότητά τους πρόκειται να αναγάγει το The Lady, the Mage, and the Knight σε ένα από τα καλύτερα RPGs στο συγκεκριμένο τομέα.

Αλλο ένα εντυπωσιακό στοιχείο του παιχνιδιού θα είναι το αρκετά εξελιγμένο AI των εχθρών που θα αντιμετωπίσετε στον κόσμο του. Οι εχθρικοί NPCs θα είναι προγραμματισμένοι έτσι ώστε να γνωρίζουν τις δυνατότητές τους, τα πολεμικά πλεονεκτήματα και μειονεκτήματά τους. Ετσι, θα προσπαθούν να φέρνουν κάθε μάχη στα μέτρα τους και θα μπορούν





να αξιοποιήσουν την οποία υπεροχή τους π.χ. από μακρινή απόσταση. Γενικά, οι NPCs θα αποτελούνται από 80 διαφορετικούς χαρακτήρες, καθένας με διαφορετικά χαρακτηριστικά και ξεχωριστό speech (!). Σημαντική θα είναι και η αλληλεπίδραση με τα αντικείμενα που θα συναντάτε, αφού σχεδόν όλα θα μπορούν να συλλεχθούν και να χρησιμοποιηθούν, κάτι που εγγυάται διαφορετικούς τρόπους ολοκλήρωσης των αποστολών και των μαχών που θα πρέπει να φέρετε εις πέρας. Τελειώνοντας, πρέπει να γίνει αναφορά στην μουσική που θα ακούγεται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Αυτή προβλέπεται εντυπωσιακή, αφού θα είναι φτιαγμένη σε WAV format και θα δίνει τις απαραίτητες πινελιές στην ατμόσφαιρα, ανάλογα με τα γεγονότα και τις καταστάσεις που θα συναντάτε.

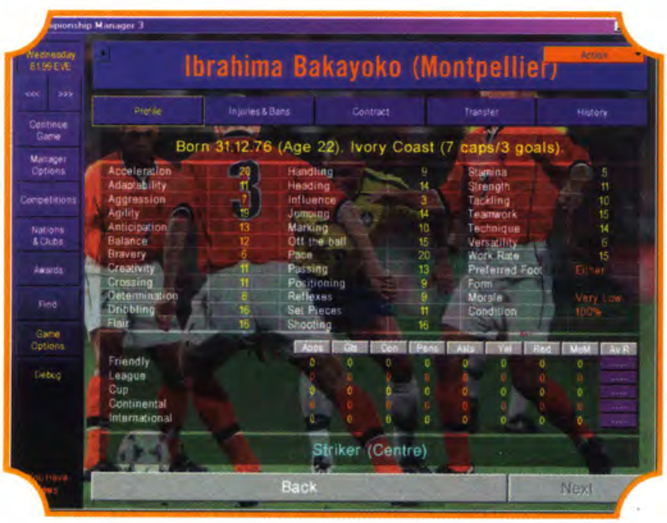
Προς το παρόν δεν έχει ανακοινωθεί ημερομηνία κυκλοφορίας του τίτλου, αφού το παιχνίδι βρίσκεται ακόμη στο στάδιο της ολοκλήρωσης. Αν ανυπομονείτε τόσο πολύ να το αποκτήσετε, ρίξτε έναν βαθύύύ ύπνο και ξυπνήστε το 1999...

του Νάσου Μπέλλου

## Championship Manager 3

*από την EIDOS*

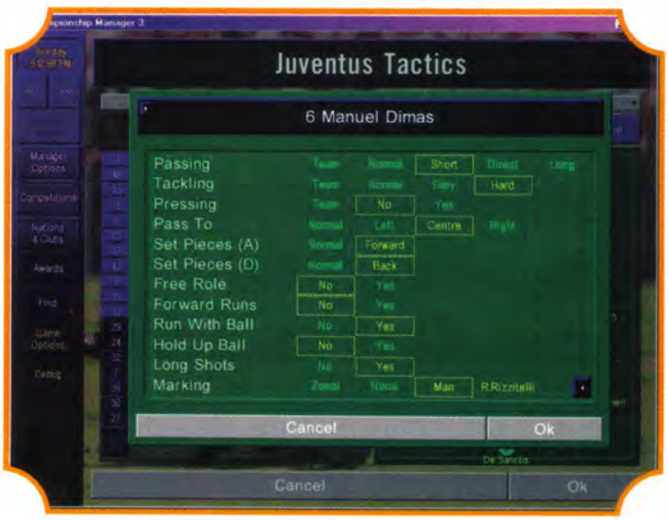
Όσοι δεν γνωρίζετε την εκπληκτική (ανεξήγητη, θα έλεγα) εξομοίωση της πραγματικότητας στα Championship Manager θα πρέπει να ερωτηθείτε το εξής: Τι θα λέγατε αν σας έδιναν ένα football manager game που θα μπορούσε να προβλέπει (!) την εξέλιξη των διοργανώσεων κάθε έτους; Αδύνατο; Απραγματοποίητο; Μη βιάζεστε... Ρωτήστε καλύτερα όσους έχουν ασχοληθεί με το Championship Manager 97/98. Ο τίτλος αυτός κυκλοφόρησε στις αρχές της περιόδου '97-98 και σε ένα τυχαίο παιχνίδι μπόρεσε να "πέσει μέσα" στις τρεις από τις τέσσερις μεγάλες διοργανώσεις που ακολούθησαν στη συνέχεια του έτους: Κυπελλούχων: τελικός Chelsea-Stuttgart, τροπαιούχος η Chelsea. UEFA: τελικός Inter-Lazio, τροπαιούχος η Inter. Μουντιάλ: τελικός Γαλλία-Βραζιλία, τροπαιούχος η Γαλλία! (Οι γραμμές αυτές γράφονται με υπόκρουση τη μουσική της "Ζώνης του Λυκόφωτος"). Μόνο στο Champions League έβγαλε νικήτρια τη Manchester, αγγλικής προέλευσης γαρ...




Αυτή η σύντομη εισαγωγή είναι αρκετή, πιστεύω, για να σας προϊδεάσει για το τι πρόκειται να επακολουθήσει με το CM3. Αναμένεται να κυκλοφορήσει κατά τις αρχές του νέου έτους και θα αποτελεί σημαντική βελτίωση του προηγούμενου. Θα περιλαμβάνει τα πρωταθλήματα και τις διοργανώσεις σε Αγγλία, Γαλλία, Δανία, Βέλγιο, Γερμανία, Ιταλία, Ολλανδία, Νορβηγία, Πορτογαλία, Σκοτία, Ισπανία, Σουηδία, Βραζιλία (!), Αργεντινή (!!), Ιαπωνία (!!!), ΗΠΑ (!!!!) καθώς και όλες τις διοργανώσεις της FIFA και της UEFA, ακόμη και το Inter-Toto! Υπάρχει επίσης πρόβλεψη για πιθανή μελλοντική προσθήκη νέων χωρών με τη μέθοδο του add-on (Ελλάδα, γερά...). Το σημαντικότερο όμως είναι ότι θα υπάρχει σημαντική αλληλεπίδραση μεταξύ των πρωταθλημάτων των 16 χωρών. Θα μπορείτε π.χ. να είστε προπονητής σε ομάδα της Αγγλίας και να πάρετε μεταγραφή για ομάδα της Ιταλίας. Οι "βετεράνοι" του CM θα χαρούν ιδιαίτερα με το ανωτέρω, αφού έτσι ανοίγονται νέοι δρόμοι καταξίωσης και παύει να υπάρχει αυτή η μονοδιάστατη εικόνα εγκλωβισμού στο πρωτάθλημα μιας χώρας.




Μια επίσης σημαντική βελτίωση προβλέπεται στον τομέα της τακτικής και των οδηγιών που θα δίνονται στην ομάδα σας και σε κάθε παίκτη ξεχωριστά. Θα υπάρχουν οι δυνατότητες για man to man σε συγκεκριμένο παίκτη, για επιλογή εκείνου που θα εκτελεί τις στημένες φάσεις (ήδη



HOME PC, Notebooks, Palmtops, Εκτυπωτές, Modems, Κάρτες Video, Αναλώσιμα, CD ROM, Ψηφιακές Φωτογραφικές Μηχανές, Internet, Video Games, Περιοδικά, Βιβλία, Κινητά, Αξεσουάρ, Ασύρματα, Mobile Electronics

# 1 ONE WAY TECHNOSTORES

ΜΟΝΟΔΡΟΜΟΣ ΣΤΗΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

# Κάντε Enter στο Home Technology

**Κάντε enter στην Οικοτεχνία και στα καταστήματα ONE WAY TECHNOSTORES. Ανοίξτε το πιο σύγχρονο window της τεχνολογίας και κάντε τις τεχνολογικές επιθυμίες σας πραγματικότητα! Τα ONE WAY TECHNOSTORES διαθέτουν τα καλύτερα tools: Εξειδικευμένο προσωπικό. Τα πιο εξελιγμένα προϊόντα. Υπεροχή στις τιμές. Φιλικά χρηματοδοτικά προγράμματα. Άψογη εξυπηρέτηση. Ολοκληρωμένη ενημέρωση. Ελάτε στα ONE WAY TECHNOSTORES και κάντε delete στους δισταγμούς σας!**

## MICROTEK
Scanner family

### Phantom 330cx



| | |
|---|---|
| ***Resolution:*** | 300 x 600dpi, interpolated 4800dpi |
| ***Colour Depth:*** | 30bit (330cx) & 36bit (336cx) |
| ***Scan Area:*** | 216mm x 294mm (A4) |
| ***interface:*** | Standard or Enhanced Parallel Port |
| ***Dimensions:*** | 416 x 264 x 43mm |
| ***Software:*** | ScanWizard (driver), ScanSuite (scantool), Ulead iPhotoExpress (imaging), Ulead PhotoAssistant, Caere OmniPage (Greek OCR) |

**19.900**

### Phantom 336 SCSI



| | |
|---|---|
| ***Resolution:*** | 300 x 600dpi, interpolated 4800dpi (9600 optional) |
| ***Colour Depth:*** | 36bit |
| ***Scan Area:*** | 216mm x 294mm (A4) |
| ***Interface:*** | SCSI |
| ***Dimensions:*** | 416 x 264 x 43mm |
| ***Software:*** | ScanWizard (driver), ScanSuite, Recognita (Greek OCR) Ulead iPhotoExpress (imaging), Ulead PhotoAssistant |
| ***Options:*** | Transparancy Media Adaptor (TMA), ADF-600 (SH) max 10 pages |

**47.900**

## PHILIPS *CD Rewritable*

### *PCA362RW - CD Re-writable kit*

Περιέχει το CDRW drive CDD 3610 με 6Χ ταχύτητα ανάγνωσης και 2Χ εγγραφής CD & CDRW. Το πρόγραμμα Easy Creator της Adaptec και ένα CDRW Disk.
Interface: Internal, ATAPI.

***86.500***

### *PCA350RW & PCA363RW - CD Re-writable kit*

Περιέχει το CDRW drive CDD 3600 με 6Χ ταχύτητα ανάγνωσης και 2Χ εγγραφής CD & CDRW. Το πρόγραμμα Easy Creator της Adaptec και ένα CDRW Disk.
***Interface PCA350RW:*** Internal, SCSI II.
***Interface PCA363RW:*** External, Parallel

***PCA350RW 88.900***
***PCA363RW 107.000***

## *Monitors*

### *105MB*

15" COLOR - 0.243 Hor.DotPitch, Black Matrix, 1280x1024 Max. Res, Refresh Rate 85Hz (1024x768), Hor. Freq. 30-70KHz, Vetr. Freq. 50-160Hz, MPR-II, ISO 9241-3, Ni/LR, EPA, PnP, Autoscan, OSD, Speakers (2x2W), Microphone.

***73.000***



## ICE® POWER LINE®
INTELLIGENT COMPUTING EQUIPMENT

### *ICE Power Line Intel® Celeron™ 333A MHz*

| | |
|---|---|
| ***Επεξεργαστής:*** | Intel Celeron 333 Mhz |
| ***Μνήμη RAM:*** | 32MB SDRAM/100Hz |
| ***M/B:*** | 100MHz / Intel BX CHIPSET |
| ***VGA:*** | ATI 3D AGP 4MB |
| ***Hard Disk:*** | 3,2GB |
| ***CD-Rom:*** | 32X |
| ***Sound:*** | 16bit sound card, Speakers & Microphone |
| ***Fax Modem:*** | Internal 56K |
| ***Monitor:*** | 15" OSD, 1280x1024 w. MPR-II |
| ***Keyaboard:*** | With MS-Win95 support |
| ***Mouse:*** | Genius easy mouse |
| ***Software:*** | Windows 98 & Internet Explorer |
| ***Regulations:*** | CE, TUV-GS, ISO 9001 |
| ***Εγγύηση:*** | 3 ΧΡΟΝΙΑ ΠΑΝΕΛΛΑΔΙΚΑ |




intel inside celeron

**16.700 X 28** =467.600

ΤΙΜΗ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ
***318.730***

## ICE® TRAVELLER
INTELLIGENT COMPUTING EQUIPMENT

### *ICE Traveller H6*

| | |
|---|---|
| ***Επεξεργαστής:*** | AMD K6-300 3D |
| ***Display:*** | TFT 13.3 XGA |
| ***Hard Disk:*** | HDD 5.1GB |
| ***Μνήμη RAM:*** | RAM 32MB |
| ***VGA Card:*** | XGA 4MB |
| ***CD-Rom:*** | CD-Rom 24X & FDD 1.44 build-in |
| ***Sound:*** | Integrated Sound Card, Speakers & Microphone |
| ***Weight:*** | Βάρος 3kg |
| ***Software:*** | Windows 98 προεγκατεστημένα |
| | Τσάντα μεταφοράς |

Slim line




**30.790 X 28** =862.120

ΤΙΜΗ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ
***589.000***

Δίκτυο Συνεργατών
informatics computers

**ΚΑΛΛΙΘΕΑ:** Λασκαρίδου 112, 95.65.383 - **ΚΗΦΙΣΙΑ:** Κασσαβέτη 9, 62.33.254 - **ΚΥΨΕΛΗ:** Φωκ. Νέγρη 9 & Αγαθουπόλεως 1, 85.61.366/7 - **ΧΑΛΑΝΔΡΙ:** Βασ. Κων/νου 39, 68.00.640/2 - **ΑΘΗΝΑ:** Στουρνάρη 16, 33.04.278-9 - **ΑΘΗΝΑ (Ν):** Σταδίου 10, 32.15.971 - **ΓΛΥΦΑΔΑ:** Ιωαν. Μεταξά 10, 89.49.184 - **Α. ΠΑΤΗΣΙΑ:** Πατησίων 376, 22.30.564-7 - **Π. ΦΑΛΗΡΟ (Ν):** Αγ. Αλεξάνδρου 3, 98.59.920 - **ΜΑΡΟΥΣΙ:** Μητροπόλεως 18, 80.25.420 - **Ν. ΣΜΥΡΝΗ:** Ομήρου 73, 93.70.205/6/7 **ΟΜΟΝΟΙΑ:** Θεμιστοκλέους 3, 38.46.179-126 - **ΚΡΥΟΝΕΡΙ:** 23ο χλμ. Αθηνών Λαμίας, 62.20.746-8 - **ONE WAY ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΜΕΣΑ ΣΤΟΝ ΚΟΤΣΟΒΟΛΟ: ΚΟΡΥΔΑΛΛΟΣ:** Ταξιαρχών 44, 49.43.538 - **ΟΜΟΝΟΙΑ (ΜΙΝΙΟΝ):** Γ'Σεπτεμβρίου 10, 52.32.690 - **ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ:** Πελασγίας 16 & Θηβών, 57.74.505 - **ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ:** Μεσογείων 505, 60.03.146 - **ΑΓ. ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ:** Λεωφ. Δημοκρατίας 266, 23.18.785 - **ΚΕΝΤΡΙΚΑ ΓΡΑΦΕΙΑ:** 4ο χλμ. Οδού Αθηνών-Λαμίας, 28.51.351-6. ***ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ:*** Τσιμισκή 137, 031 23.45.19 ***Σε Λίγες ημέρες: Ν. Ιωνία:*** Λ. Ηρακλείου 326 - ***Μοναστηράκι:*** Ερμού 109 & Αγ. Φιλίππου 1 - ***ΔΑΦΝΗ:*** Λ. Βουλιαγμένης 235 - ***ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ:*** Εθ. Αντιστάσεως & Σεβαστείας 12 - ***ΛΑΡΙΣΑ:*** Κύπρου & Πανός 1 - ***ΘΕΣ/ΚΗ:*** Αεροδρόμιο: 10ο χλμ. Ε.Οδ. Θεσ/κης-Περέας - ***ΚΑΛΑΜΑΡΙΑ:*** Ιωάν. Πασαλίδη 65 - ***ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ:*** Βενιζέλου 28 & Β. Ηρακλείου 19 -***ΞΑΝΘΗ:*** Πλ. Βασ. Γεωργίου β' & Γ. Σταύρου - ***ΙΩΑΝΝΙΝΑ:*** Πλ. Δημοκρατίας - ***ONE WAY ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΡΑΔΙΟΑΘΗΝΑΙ: Χαλάνδρι:*** Κηφισίας 250-254-***Αγ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ:*** Μεσογείων 482-***Ν.ΙΩΝΙΑ:*** Ιφιγενείας 10 & Δάφνιδος-***ΑΙΓΑΛΕΩ:*** 1ο Ιερά Οδός 294, 2ο Κηφισού & Πέτρου Πάλλη-***ΠΕΙΡΑΙΑΣ:*** Γρ. Λαμπράκη 86-87-***ΑΓ. ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ:*** Βουλιαγμένης 380

***ΣΥΝΤΟΜΑ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ ΜΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ***

Οι προσφορές ισχύουν μέχρι 31/12/98 ή μέχρι εξαντλήσεως του stock. Η εταιρεία δεν ευθύνεται για τυχόν λάθη αυτού του εντύπου. Για αγορές με καταναλωτικό δάνειο ισχύει χωρίς προκαταβολή επιτόκιο 20% και ΕΤΠΕ 0,2194.
Οι τιμές μετρητοίς δεν συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. - Οι τιμές με δόσεις συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α.

υπάρχει στο CM 97/98) καθώς και για τη θέση κάθε παίκτη, σε περίπτωση που η μπάλα είναι στην κατοχή της ομάδας σας ή όταν αυτή αμύνεται. Προβλέπεται προπόνηση των παικτών σε τομείς που εσείς κρίνετε αναγκαίους, όπως η ομάδα των νέων, οι τερματοφύλακες, η φυσική κατάσταση ή η τεχνική των παικτών, το σύστημα της ομάδας και πολλά άλλα. Σε περίπτωση που θα έχετε μαζέψει αρκετούς αναπληρωματικούς, τότε θα μπορείτε να διεξάγετε παιχνίδια με τη δεύτερη ομάδα σας. Νομίζετε ότι δεν θα καταφέρετε να ανταποκριθείτε στο μεγάλο αριθμό των καθηκόντων σας; Μην ανησυχείτε, μπορείτε να προσλάβετε βοηθό προπονητή...

Τελειώνοντας, σημαντική θεωρείται η βελτίωση στα στοιχεία του παίκτη και το μηχανισμό των μεταγραφών. Μεταξύ άλλων, ο παίκτης θα έχει σταθερό νούμερο φανέλας για όλο το έτος, θα διαθέτει νέα χαρακτηριστικά -όπως το με ποιο πόδι προτιμά να σουτάρει (!)- καθώς και στοιχεία για την απόδοσή του σε διάφορες (νέες) κατηγορίες διοργανώσεων. Οσον αφορά στις μεταγραφές, π.χ. ο Αγγλος παίκτης θα προτιμά να παίρνει μεταγραφή σε ομάδα της Αγγλίας, γιατί εκεί θα μπορεί να προσαρμοστεί καλύτερα. Αν θέλετε να δελεάσετε τον παίκτη να έρθει στην ομάδα σας, θα έχετε την ευχέρεια να διαπραγματευτείτε ακόμη και τα πριμ και τα μπόνους του συμβολαίου του, ενώ επιπλέον θα μπορείτε να καθορίσετε τη δημόσια ή μη ανακοίνωση της μεταγραφής του.

Οπως καταλαβαίνετε, η βάση δεδομένων του Championship Manager 3 θα είναι τεράστια. Αραγε αυτό θα σημαίνει μεγαλύτερο χρόνο για φόρτωμα, ανάλογο εκείνου στην έκδοση 97/98, όπου για να ενημερωθούν τα δεδομένα από σαιζόν σε σαιζόν χρειάζονταν περίπου 25 λεπτά (σε P133 με 32MB RAM); Μάλλον... Πάντως οι απαιτήσεις που έχουν ανακοινωθεί είναι P133 με 32MB RAM.

του Νάσου Μπέλλου

## VIRUS 2000

*από την Grolier Interactive*

Ιός! Μια λέξη που μας φέρνει στο μυαλό μόνο άσχημες σκέψεις, αρρώστιες, ταλαιπωρία, κακή υγεία και χειρότερη διάθεση, καμιά φορά και θάνατο. Ο όρος δεν υπάρχει μόνο στην ιατρική αλλά και στην Πληροφορική. Πόσες φορές τα antivirus προγράμματά μας δεν έχουν σημάνει συναγερμό, εντοπίζοντας έναν ιό που έχει ήδη "ρουφήξει" και καταστρέψει κάποια δεδομένα μας;

Ηρθε η ώρα όμως να εκδικηθούμε τους μισητούς ιούς και να πάρουμε το αίμα μας πίσω. Με το Virus 2000 (ή V2000), την πρόταση της Grolier Interactive, θα μας δοθεί η ευκαιρία, μέσα από ένα παιχνίδι καταιγιστικής δράσης αλλά και επιτυχούς στρατηγικής, να πολεμήσουμε μια στρατιά εξωγήινων που καταστρέφει τους κόσμους όπου κατοικούν άνθρωποι, μολύνοντάς τους με έναν θανατηφόρο ιό. Ετσι καταφέρνουν να βρουν ένα φιλικό προς αυτούς "σώμα" για να μπορέσουν να εξαπλωθούν, ταξιδεύοντας από κόσμο σε κόσμο. Οπως πάντα, η κατάσταση έχει φτάσει σε απελπιστικό σημείο και μόνον ένας έμεινε για να τη σώσει: Εσείς! Ας σημειωθεί πως ο εν λόγω τίτλος είναι δημιουργία του David Braben και αποτελεί follow up μιας επιτυχίας της δεκαετίας του '80, που δεν είναι άλλη από το Virus. Οι παλαιότεροι θα θυμούνται.





Το gameplay του Virus 2000 είναι αρκετά καλό. Χειρίζεστε ένα σκάφος του μέλλοντος, το οποίο πετά σε πολύ χαμηλά ύψη σε όμορφους τρισδιάστατους κόσμους αλλά από συγκεκριμένη οπτική γωνία, η οποία δεν αλλάζει. Καλείστε λοιπόν να εξολοθρεύσετε τους εξωγήινους και τα σιλό που δημιουργούν, ενώ παράλληλα θα πρέπει να σώσετε τους κατοίκους του εκάστοτε κόσμου και να αποτρέψετε την περαιτέρω εξάπλωση του ιού. Το παιχνίδι διαθέτει όλα τα στοιχεία ενός action τίτλου, καθώς πέρα από τη δράση και την αδυσώπητη, χωρίς σκέψη ανταλλαγή πυρών, θα μπορείτε να συλλέγετε από διάφορα σημεία καύσιμα, πυρομαχικά, κουτιά πρώτων βοηθειών και άλλα για να επισκευάζετε τις ζημιές του σκάφους. Οι μάχες διεξάγονται σε έξι διαφορετικούς τύπους κόσμων, όπως Green Worlds (εκεί είναι οι Παναθηναϊκοί - ΟΛΕ!), Underwater Worlds, Rock Worlds, Swamp Worlds και Alien Worlds. Κάθε κόσμος είναι ξεχωριστός και έχει τα δικά του φυσικά χαρακτηριστικά αλλά και ομορφιά.



Πέραν του γεγονότος πως το Virus 2000 είναι ένα action game, διαθέτει και στοιχεία στρατηγικής. Οι επιζώντες θα πρέπει να χρησιμοποιούνται προς όφελός σας, δηλαδή να μεταφέρονται στη βάση σας και εκεί να εργάζονται και να δημιουργούν νεότερα και αποτελεσματικότερα όπλα, ούτως ώστε να διευκολύνεται η δουλειά σας. Από εκεί και μετά, ο καθένας θα εφαρμόσει τη δική του στρατηγική για να τα καταφέρει, έχοντας πίσω του λυσσαλέα τέρατα να τον καταδιώκουν.

Ο σκοπός σας θα έχει επιτευχθεί όταν καταφέρετε να περάσετε μέσα από τους έξι κόσμους και να ολοκληρώσετε τα τριάντα επίπεδα που διαθέτει το παιχνίδι. Στο μεταξύ αρκετές νίκες και επιτυχίες θα συνοδεύονται από μετάλλια και προαγωγές, ανάλογα βέβαια με την κρισιμότητα κάθε αποστολής. Η έκβαση των αποστολών επηρεάζει άμεσα το παιχνίδι, γεγονός που το καθιστά interactive.

Τα γραφικά είναι πολύ όμορφα και οι ήχοι με τη σειρά τους καλής ποιότητας. Ολα τα εφέ είναι εντυπωσιακά: οι εκρήξεις, οι πυροβολισμοί... Αλλά εκείνο που μου άρεσε περισσότερο ήταν η απεικόνιση του νερού - πράγματι εξαιρετική. Σε γενικές γραμμές, τα γραφικά χαρακτηρίζονται από πολύ καλή, λεπτομερή σχεδίαση και ανήκουν σίγουρα στα θετικά του τίτλου. Μπορώ να αναφέρω πως το demo του Virus 2000 μας άφησε πολύ θετικές εντυπώσεις. Αυτό που μένει είναι να δούμε την πλήρη έκδοση του τίτλου, ώστε να τον αξιολογήσουμε εκτενέστερα, αν και ο εγκυρότερος κριτής δεν είναι άλλος από εσάς.

του Μανώλη Φουρνιστάκη

Φίλοι μας, σε αυτές τις σελίδες θα βρίσκετε κάθε μήνα το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, το οποίο διαμορφώνετε εσείς οι ίδιοι σύμφωνα με τις δικές σας προτιμήσεις. Συμπληρώστε λοιπόν κι εσείς το κουπόνι που θα βρείτε στη σελίδα 210 του περιοδικού, συμβάλλοντας στη διαμόρφωση του εγκυρότερου TOP TEN για PC Games που προέρχεται από εσάς, τους αναγνώστες του PC MASTER!

# Τα 5 Καλύτερα Games ανά κατηγορία

## ADVENTURE/RPG

1 (2) **DIABLO**
(BLIZZARD)

2 (1) **X-FILES: THE GAME**
(FOX INTERACTIVE)

3 (3) **HELLFIRE**
(SIERRA)

4 (4) **MIGHT & MAGIC VI**
(NEW WORLD COMPUTING)

5 (-) **MONKEY ISLAND III**
(LUCASARTS)

## ACTION

1 (2) **UNREAL**
(EPIC)

2 (1) **QUAKE II**
(id)

3 (-) **MORTAL KOMBAT IV**
(MIDWAY)

4 (-) **RAYMAN GOLD**
(UBISOFT)

5 (3) **TOMB RAIDER II**
(CORE DESIGN)

## STRATEGY

1 (1) **STARCRAFT**
(BLIZZARD)

2 (4) **RED ALERT**
(WESTWOOD)

3 (3) **AGE OF EMPIRES**
(MICROSOFT)

4 (2) **COMMANDOS**
(EIDOS)

5 (5) **WARCRAFT II**
(BLIZZARD)

## SIMULATION

1 (1) **FIFA/WORLD CUP '98**
(ELECTRONIC ARTS)

2 (4) **TEST DRIVE 4**
(ACCOLADE)

3 (3) **NBA LIVE '98**
(ELECTRONIC ARTS)

4 (2) **NEED FOR SPEED 2**
(ELECTRONIC ARTS)

5 (-) **COLIN McRAE RALLY**
(CODEMASTERS)

# TOP TEN

## Αποτελέσματα αναγνωστών

| # | | Παιχνίδι | Εταιρεία | Είδος | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | - | **Starcraft (1)** | (BLIZZARD) | STRATEGY | ☆☆☆☆☆☆ |
| 2 | ▲ | **FIFA/World Cup '98 (5)** | (ELECTRONIC ARTS) | SIMULATION | 10 ☆ |
| 3 | ▲ | **Diablo (7)** | (BLIZZARD) | ADVENTURE | 10 ☆☆☆☆☆☆☆☆ |
| 4 | ▲ | **X-Files: The Game (6)** | (FOX INTERACTIVE) | ADVENTURE | ☆☆☆ |
| 5 | ▲ | **Red Alert (9)** | (WESTWOOD) | STRATEGY | 10 ☆☆☆☆☆☆☆☆ |
| 6 | ▼ | **Age of Empires (3)** | (MICROSOFT) | STRATEGY | ☆☆☆☆☆☆☆☆ |
| 7 | ▲ | **Hellfire (8)** | (SIERRA) | ADVENTURE | ☆☆☆☆☆☆ |
| 8 | ▼ | **Commandos (2)** | (EIDOS) | STRATEGY | ☆☆☆☆ |
| 9 | ▲ | **Warcraft II (10)** | (BLIZZARD) | STRATEGY | ☆☆☆☆ |
| 10 | - | **Unreal** | (EPIC) | ACTION | ☆ |

*Εντός παρενθέσεως αναγράφεται η θέση που κατέλαβε το παιχνίδι τον προηγούμενο μήνα. Τα αστέρια συμβολίζουν τους συνεχόμενους μήνες κατά τους οποίους το παιχνίδι βρίσκεται στο TOP TEN.*

- ▲ Το παιχνίδι ακολουθεί ανοδική πορεία.
- ▼ Το παιχνίδι ακολουθεί καθοδική πορεία.
- \- Το παιχνίδι παραμένει σταθερό στο TOP TEN.

Πολλές ανόδους είχαμε αυτό το μήνα. Εξι παιχνίδια ανέβηκαν στις προτιμήσεις σας, με σημαντικότερη άνοδο αυτή του FIFA/World Cup '98 (εμ, Grand Prix ήταν αυτό, κάπως συνέβαλε, δεν νομίζετε;). Σταθερό το Starcraft στην πρώτη θέση, δεν λέει να ξεκολλήσει με τίποτα. Από καθόδους να σημειώσουμε εκείνες του Commandos, που από τη δεύτερη θέση καταποντίστηκε στην όγδοη, και του Age of Empires, που από την τρίτη έπεσε στην έκτη. Καινούρια είσοδος αυτή του Unreal, που με τα "unreal" γραφικά του μάλλον σας έχει κατακτήσει. Ανεβαίνει σταθερά και το X-Files: The Game, ενώ οι μόνιμοι θαμώνες του TOP 10 μας Diablo, Hellfire, Warcraft παίζουν το ρόλο ασανσέρ (μια άνοδος, μια κάθοδος). Κλείνοντας να ευχηθούμε σε όλους καλές γιορτές και να παιρνάτε καλά, συντροφιά με αυτούς που αγαπάτε.

## TOP 5 Καταστημάτων

| # | Παιχνίδι | Εταιρεία |
|---|---|---|
| 1 | **Need for Speed III** | **(Electronic Arts)** |
| 2 | **Dune 2000** | **(Westwood Studios)** |
| 3 | **Commandos** | **(Eidos)** |
| 4 | **X-Files: The Game** | **(Fox Interactive)** |
| 5 | **Starcraft** | **(Blizzard)** |

**Ευχαριστούμε τα καταστήματα Multirama, Παπασωτηρίου, Vertigo, Μέτρον, Big City και Computer Games Club για τη συνεργασία τους στην κατάρτιση αυτού του TOP 5.**

# ΑΝΤΩΝΗΣ ΝΙΚΟΛΟΥΔΑΚΗΣ

## "Η φιλοσοφία του 'Fantasy Shop' είναι να αποτελέσει στέκι όλων των φίλων του χώρου του φανταστικού."

*Συνέντευξη: Γιάννης Κωστάκης, colwyn@compulink.gr*

Διαπιστώνοντας πόσο δημοφιλή είναι και στην Ελλάδα τα επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων, τα παιχνίδια με κάρτες καθώς και η φανταστική λογοτεχνία, αποφασίσαμε αυτό το μήνα να σας ξεναγήσουμε σε έναν από τους χώρους όπου μπορείτε να βρείτε μεγάλη γκάμα όλων των σχετικών προϊόντων. Εντούτοις εκτός από τα RPGs, τα card games ή τις μινιατούρες, στο "Fantasy Shop" (Γ' Σεπτεμβρίου 130, τηλ.: 8231072) προσφέρονται και άλλες υπηρεσίες, όπως Internet café, ενώ οι μεγάλοι χώροι του ενδείκνυνται για να παίξετε τα αγαπημένα σας επιτραπέζια παιχνίδια, να κουβεντιάσετε με τους φίλους σας ή, τέλος πάντων, να περάσετε ευχάριστα. Το "Fantasy Shop" άνοιξε τις μαγικές πύλες του και σας περιμένει. Επισκεφθείτε το και μπείτε σε έναν συναρπαστικό κόσμο φαντασίας.

***PC Master:*** *Ποια ήταν η βασική ιδέα για τη δημιουργία του "Fantasy Shop";*

**Αντώνης Νικολουδάκης:** Η δημιουργία του "Fantasy Shop" βασίστηκε στην ανάγκη να υπάρξει ένας χώρος πολλών επιπέδων, όπου οι φίλοι των παιχνιδιών φαντασίας και πνεύματος και της φανταστικής λογοτεχνίας θα βρίσκουν μια μεγάλη ποικιλία προϊόντων σχετικών με όλα τα ενδιαφέροντά τους και, παράλληλα, κατάλληλα διαμορφωμένους χώρους για να ασχοληθούν με τα χόμπι του χώρου του φανταστικού.

Ακολουθώντας αυτή τη φιλοσοφία, στο "Fantasy Shop" θα βρει κάποιος την πληρέστερη γκάμα από βιβλία με παιχνίδια ρόλων (role playing games), παιχνίδια με συλλεκτικές κάρτες (card games) καθώς και μινιατούρες για παιχνίδια στρατηγικής και μαχών (warhammer fantasy battles, ιστορικές μινιατούρες κ.ά.).

Εκτός από αυτά, πολύ δυναμικά αντιπροσωπεύεται η φανταστική λογοτεχνία (J.R.R. Tolkien, Moorcock κ.ά.) και φυσικά η λογοτεχνία επιστημονικής φαντασίας, τα comics και ο χώρος των CD-ROMs και των PC games.

Ομως η φιλοδοξία του "Fantasy Shop" είναι όχι μόνο να αποτελέσει χώρο πωλήσεων, αλλά ταυτόχρονα να καταστεί ένας δημιουργικός πυρήνας, μια κυψέλη που θα σφύζει από δημιουργικότητα και φαντασία. Για να το επιτύχουμε αυτό, δημιουργήσαμε σε δύο διαφορετικά επίπεδα του "Fantasy Shop" ισάριθμους χώρους: το Fantasy NetCafé, ένα Internet cafe για τους φίλους του κυβερνοχώρου και των PCs, και το Fantasy Club, ένα club μέσω του οποίου οι φίλοι των φανταστικών παιχνιδιών θα μπορούν να ασχοληθούν με το χόμπι τους και να παίξουν με τους συμπαίκτες τους.



***PCM:*** *Πείτε μας λίγα λόγια για τα παιχνίδια φαντασίας και πνεύματος.*

**A.N.:** Τα παιχνίδια φαντασίας και πνεύματος προσφέρουν στους φίλους τους μια ευρύτατη επιλογή από υπέροχους κόσμους, στους οποίους ο παίκτης μπορεί να κινηθεί, να ζήσει συγκλονιστικές περιπέτειες και να αποκτήσει φίλους με κοινά ενδιαφέροντα, που μαζί θα ξεχωρίσουν και θα ξεφύγουν από την κοινοτοπία των καθημερινών ενασχολήσεων. Διαθέτουν όλα πολύ όμορφη αισθητική, υπέροχα artworks καθώς και ευρύτατο background σε αμέτρητους κόσμους, είτε φανταστικούς-μεσαιωνικούς είτε φουτουριστικούς - science fiction είτε ακόμα ιστορικούς ή σύγχρονους.

***PCM:*** *Ποιο είναι το κοινό στο οποίο στοχεύουν τα παιχνίδια φαντασίας και πνεύματος;*

**A.N.:** Κάθε σκεπτόμενος άνθρωπος με ευαισθησία, μεράκι, φαντασία και διάθεση να ξεφύγει από την κουραστική καθημερινότητα ανήκει σε αυτούς που θα αγαπήσουν τα παιχνίδια φαντασίας και πνεύματος, το "Fantasy Shop" και τις δραστηριότητές του.

***PCM:*** *Τι μπορεί να κάνει κάποιος στους χώρους του "Fantasy Shop";*

**A.N.:** Στο Fantasy NetCafé μπορούν όσοι θέλουν να έχουν μια πλήρη σειρά υπηρεσιών Internet και χρήσης PC. Στο Fantasy Club διαμορφώσαμε ειδικούς χώρους για να παίζουν οι φίλοι των fantasy hobbies παιχνίδια ρόλων (RPGs), wargames με μινιατούρες φανταστικές και ιστορι-

κές, παιχνίδια με κάρτες (card games) αλλά και όποια άλλα πνευματικά παιχνίδια της αρεσκείας τους. Και φυσικά, στο "Fantasy Shop" θα βρουν μια πλήρη γκάμα παιχνιδιών φαντασίας και πνεύματος για να ασχοληθούν.

***PCM:*** *Με ποιους τρόπους σκοπεύετε να κρατήσετε αμείωτο το ενδιαφέρον του κοινού σας;*

**Α.Ν.:** Η φιλοσοφία του "Fantasy Shop" είναι να αποτελέσει, εκτός από εμπορικό χώρο πωλήσεως, ένα στέκι όλων των φίλων του χώρου του φανταστικού. Θα φιλοξενεί εκδηλώσεις λόγου και τέχνης, θεματικές παρουσιάσεις Ελλήνων συγγραφέων και θεμάτων από το χώρο αυτό και, ακόμη, συνεχή τουρνουά και διαγωνισμούς για όλα τα χόμπι που αντιπροσωπεύονται στο "Fantasy Shop". Ηδη πραγματοποιήσαμε με επιτυχία την πρώτη μας Εκθεση Γνωριμίας στις 22 Νοεμβρίου, ενώ οργανώνουμε σε εβδομαδιαία βάση μια ευρύτατη σειρά από εκδηλώσεις και τουρνουά μέσα στους χώρους του "Fantasy Shop", στο Club και το NetCafé.

***PCM:*** *Πείτε μας λίγο περισσότερα για το Fantasy NetCafé.*

**Α.Ν.:** Το Fantasy NetCafé παρέχει πρόσβαση και μια πλήρη σειρά από υπηρεσίες Internet, προσωπική e-mail address καθώς και τη δυνατότητα χρήσης των PCs για προσωπική εργασία, επεξεργασία κειμένου, φύλλα υπολογισμών, εκτύπωση, σκανάρισμα, για εκείνους που δεν έχουν υπολογιστή ή κάποια απαραίτητα περιφερειακά για την εργασία τους. Στην πράξη, πολλά νέα παιδιά, φοιτητές και μαθητές, ανήκουν στην κατηγορία εκείνων που μπορεί να βρουν πολύ χρήσιμες όλες αυτές τις υπηρεσίες, μέχρι να έχουν την οικονομική δυνατότητα να αποκτήσουν δικό τους εξοπλισμό και πρόσβαση στο Internet.

***PCM:*** *Πώς ένας φανατικός PC gamer μπορεί να συνδυάσει τα PC games με το χώρο της φαντασίας και τη μαγεία των παιχνιδιών αυτών;*



**Α.Ν.:** Πρώτα από όλα, έχει τη δυνατότητα να παίξει συναρπαστικά multiplayer παιχνίδια στο Internet αλλά και σε τοπικό δίκτυο, πλάι πλάι με τους φίλους του, κάτι που κάνει διπλά συναρπαστικά τα παιχνίδια και προωθεί την άμεση ανθρώπινη επαφή. Αυτό δεν είναι δυνατό όταν κάποιος παίζει μόνος στο προσωπικό PC του στο σπίτι. Ακόμα, έχει τη δυνατότητα να γνωρίσει και να παίξει παιχνίδια που ήδη παίζει στο PC με ζωντανούς συμπαίκτες και σε μορφή role playing, strategy war games και card games. Πάνω από όλα όμως, θα γνωρίσει φίλους με κοινά ενδιαφέροντα και θα διευρύνει τον κύκλο των ενδιαφερόντων του, σε έναν χώρο που προωθεί την ανθρώπινη επαφή και τη δημιουργική φαντασία.

***PCM:*** *Ποια είναι τα μελλοντικά σχέδια του "Fantasy Shop";*

**Α.Ν.:** Βασικότερος στόχος μας είναι η γνωριμία του κοινού με όλα τα υπέροχα χόμπι του φανταστικού χώρου. Σύντομα θα επεκταθούμε σε περισσότερα χόμπι του χώρου, πολλές παράλληλες θεματικές εκδηλώσεις και την κυκλοφορία ενός μικρού fanzine.

PC

*Στη στήλη αυτή θα βρίσκετε μίνι συνεντεύξεις από στελέχη του χώρου της ελληνικής αγοράς Πληροφορικής, οι απόψεις των οποίων σίγουρα παρουσιάζουν ξεχωριστό ενδιαφέρον.*

**Πρόγραμμα Εκδηλώσεων Δεκεμβρίου '98**

- 6 Δεκεμβρίου: Warhammer Fantasy Battles Crossover
- 12 & 13 Δεκεμβρίου: White Wolf Role Playing Crossover (Vampire-Werewolf-Mage)
- 20 Δεκεμβρίου: Starcraft Tournament
- 27 Δεκεμβρίου: Magic the Gathering DCI Tournament (Extended Type)






# ONE WAY

**Τα καταστήματα "One Way Technostores" είναι γνωστά σε όλους. Με το όμορφο διαφημιστικό σποτάκι και τη χαρακτηριστική φράση "Μονόδρομος στην Τεχνολογία" μας προκαλούν να ακολουθήσουμε το μονόδρομο αυτό, διαλέγοντας προϊόντα από τους ειδικούς. Αλήθεια, τι έχει κάνει τα "One Way" τόσο ξεχωριστά, ώστε μέσα στον έναν χρόνο της ύπαρξής τους έχουν εξαπλωθεί σε κάθε γειτονιά; Θελήσαμε να το μάθουμε, και έτσι κατηφορίσαμε προς τη Νέα Σμύρνη, για να δούμε από κοντά ένα από τα πλέον "φρέσκα" καταστήματα της αλυσίδας.**



**του Γιάννη Κωστάκη**
**colwyn@compulink.gr**



Πράγματι, το κατάστημα της αλυσίδας "One Way" που βρίσκεται στη Ν. Σμύρνη μας έδωσε μια καθαρή εικόνα του λόγου για τον οποίο αυτά τα καταστήματα έχουν κατακτήσει το κοινό και βρίσκονται σχεδόν σε όλες τις κεντρικές περιοχές της Αττικής. Εξωτερικά έδειχνε σαν ένα κατάστημα που... ήρθε από το μέλλον. Ιδιαίτερη σημασία έχει δοθεί στη διακόσμηση του χώρου έξω και γύρω από το κατάστημα. Το design είναι εκπληκτικό, με καλά δομημένη βιτρίνα, που επιτρέπει στους περαστικούς να δουν όλα τα προϊόντα, ενώ οι αποχρώσεις του γκρι και του κίτρινου (τα χαρακτηριστικά χρώματα της εταιρίας) είναι διάσπαρτα παντού, συνδέτοντας έτσι μια εικόνα που μαγνητίζει και τους απλούς περαστικούς.

Το εν λόγω κατάστημα είναι σχετικά νέο, αφού άνοιξε στις 15 Σεπτεμβρίου, κάνοντας έτσι τα καταστήματα της αλυσίδας να φτάσουν τα 21 εντός Αττικής και Θεσσαλονίκης μέσα σε έναν χρόνο. Πραγματικό ρεκόρ, πιστεύουμε, και ευχόμαστε ολόψυχα να... τα εκατοστήσουν!

Το εσωτερικό του καταστήματος είναι το ίδιο εκπληκτικό με το εξωτερικό του. Με τις ίδιες αποχρώσεις του γκρι και του κίτρινου, ο βασικός χώρος πώλησης είναι μεγάλος, ευρύχωρος, γεμάτος με κάθε είδους προϊόντα. Το φιλικό προσωπικό είναι έτοιμο να σας βοηθήσει στις επιλογές σας και πρόθυμο να σας συμβουλέψει και να σας προτείνει λύσεις.

Το κατάστημα είναι τριώροφο. Στο ισόγειο θα βρείτε τα πάντα γύρω από την κινητή τηλεφωνία, gadgets και άλλα αξεσουάρ, που θα αφήσουν εσάς και φυσικά το... κινητό σας ιδιαίτερα ικανοποιημένους. Στον ίδιο χώρο υπάρχει και το service του καταστήματος. Έτσι, ο πελάτης πηγαίνει κατευθείαν εκεί, σε περίπτωση που το μόνο που χρειάζεται είναι να "φρεσκάρει" λίγο το μηχάνημά του ή το κινητό του. Στο υπόγειο υπάρχει μια τεράστια ποικιλία από software, που θα ικανοποιήσει και τους πιο απαιτητικούς. Πράγματι, βρήκαμε ό,τι κυκλοφορεί από πλευράς παιχνιδιών για όλες τις πλατφόρμες (PCs και κονσόλες), χωρίς να υπολογίσουμε τους εκπαιδευτικούς τίτλους, που τώρα τελευταία έχουν κατακτήσει και το ελληνικό κοινό. Ένας χώρος αποκλειστικά αφιερωμένος στα DVD μας άφησε με το στόμα ανοιχτό. Κάνετε την επιλογή σας ανάμεσα από όλους τους τίτλους που κυκλοφορούν στην αγορά όπως επίσης από εξειδικευμένες ταινίες για λίγους. Δεν πρέπει να ξεχάσουμε να σας αναφέρουμε ότι στο υπόγειο υπάρχουν όλες οι δημοφιλείς κονσόλες καθώς και η πλήρης γκάμα των αξεσουάρ που τις συνοδεύουν. Ο πρώτος όροφος είναι αφιερωμένος στο hardware. Εκεί θα βρείτε ό,τι καλύτερο έχει να επιδείξει η τελευταία λέξη της τεχνολογίας.

Αυτό όμως που κάνει ξεχωριστά τα καταστήματα της One Way, και ειδικότερα το κατάστημα της Ν. Σμύρνης, είναι η πολιτική του after sales service που προσφέρει. Τι σημαίνει after sales service; Είναι όλες εκείνες οι υπηρεσίες που παρέχονται στον πελάτη και μετά την αγορά

των προϊόντων που επιθυμεί. Ειδικότερα, μπορείτε να πάτε εκεί το κινητό σας για επισκευή, αφού το κατάστημα είναι εξουσιοδοτημένο από τις αντιπροσωπίες για τη συγκεκριμένη υπηρεσία. Αλλαγές μπαταρίας και άλλα μικρά βάσανα που έχουν τα κινητά είναι παιχνιδάκι για τα "One Way". Οι προσφορές δεν σταματούν εδώ. Έχετε τη δυνατότητα έκδοσης πιστωτικής κάρτας χωρίς πολύ κόπο, μέσα σε είκοσι λεπτά. Όλα αυτά, σε συνδυασμό με το τεράστιο στοκ σε gadgets, κινητή καρτοτηλεφωνία (A la Carte - One Way) αποκλειστικά σε συνεργασία με την Panafon καθώς επίσης έτοιμα συστήματα υπολογιστών Plato, Ice, Packard Bell και Compaq με προεγκαταστημένα προγράμματα, τρία χρόνια εγγύηση καθώς και δωρεάν μεταφορά, εγκατάσταση και επίδειξη στο σπίτι, θα ήταν αρκετά για να μας πείσουν ακόμα και στην περίπτωση που είχαμε αμφιβολίες.




**Το εσωτερικό του καταστήματος είναι το ίδιο εκπληκτικό με το εξωτερικό του. Με τις ίδιες αποχρώσεις του γκρι και του κίτρινου, ο βασικός χώρος πώλησης είναι μεγάλος, ευρύχωρος, γεμάτος με κάθε είδους προϊόντα. Το φιλικό προσωπικό είναι έτοιμο να σας βοηθήσει στις επιλογές σας και πρόθυμο να σας συμβουλέψει και να σας προτείνει λύσεις.**

Οι τιμές των προϊόντων είναι ιδιαίτερα ανταγωνιστικές και παρέχουν στους πελάτες τρόπους διακανονισμού για την εξόφληση των αγορών τους μέχρι και σε 28 μηνιαίες δόσεις.

Εκτός από τις υπηρεσίες που προσφέρουν, τα "One Way" φροντίζουν και για τη διασκέδασή μας. Το κοινό έχει τη δυνατότητα να δοκιμάσει προεγκαταστημένα παιχνίδια σε κονσόλες (δοκιμή πριν από την αγορά), ενώ κάθε τόσο γίνονται διάφορα happenings εντός του καταστήματος με κληρώσεις δώρων.

Ζητήσαμε από τον κ. Βασίλειο Μήτση, υπεύθυνο του καταστήματος, να μας μιλήσει. Διαβάστε μόνοι σας τι μας είπε: "Το κατάστημα της Ν. Σμύρνης είναι από τα καινούρια της αλυσίδας, αρκετά μεγάλο, έτοιμο στον ειδικά διαμορφωμένο χώρο του να εξυπηρετήσει και να συμβουλέψει και τους πιο απαιτητικούς πελάτες σε θέματα κινητής τηλεφωνίας, hardware, software και gadgets". Πράγματι, βρίσκουμε πως έχει απόλυτο δίκιο.

Ρωτώντας τον για τα μελλοντικά σχέδια της εταιρίας, ο κ. Μήτσης μας ανέφερε πως στόχος της αλυσίδας είναι να επεκταθεί ακόμα περισσότερο. Ήδη την ώρα που γράφονται αυτές οι γραμμές και μέχρι το τέλος Νοεμβρίου θα έχουν ανοίξει και άλλα "Technostores". Μας είπε επίσης πως η επιδίωξη είναι οι πελάτες να αισθάνονται όσο το δυνατόν πιο άνετα και ευχάριστα στο κατάστημα. Για αυτό στο μέλλον θα υπάρξουν και άλλα happenings, με σκοπό την καλύτερη σχέση μεταξύ καταστήματος και πελατών.



Σε γενικές γραμμές, η επίσκεψή μας στο "One Way" Ν. Σμύρνης μας άφησε πολύ θετικές εντυπώσεις. Πιστεύουμε ότι πρόκειται για ένα κατάστημα που δεν θα μείνει απαρατήρητο, καθώς συνδυάζει πολλές κατηγορίες προϊόντων και καλύπτει ένα ευρύ φάσμα πελατών από όλες τις ηλικίες. Εκεί ο καθένας μπορεί να βρει αυτό που του ταιριάζει, είτε πρόκειται για επαγγελματία είτε για χομπίστα. Ακολουθήστε το δρόμο που βγάζει στα "One Way" και δεν θα χάσετε. Άλλωστε τι άλλες επιλογές έχετε, αφού πρόκειται για μονόδρομο; PC

**ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ**
**One Way Technostores**

**ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ**
**Πώληση υπολογιστών, περιφερειακών, software, υπηρεσιών κινητής τηλεφωνίας και gadgets**

**ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ**
**Ομήρου 73, 171 21 Ν. Σμύρνη**

**ΤΗΛΕΦΩΝΟ**
**9370205-7**

## MS Viagra

**Μετά το DOS, τα Windows, τα ποντίκια και τα ασύρματα τηλέφωνα, ο Gates έβαλε χέρι και στο διάδοχο του Viagra!**

Το χαμό που έγινε με το μαγικό χαπάκι ονόματι Viagra τον γνωρίζετε. Τα μέσα μαζικής ενημέρωσης φρόντισαν να νιώσουμε στο πετσί μας την -τις περισσότερες φορές κατά φαντασία- ανδρική ανικανότητα και τα άγχη του λεγόμενου ισχυρού φύλου. Μετά τα πρώτα παρατράγουδα (όπως ο παππούς που έπαθε συγκοπή έπειτα από υποβοηθούμενη με Viagra ερωτική συνομιλία) το μαγικό χαπάκι απέκτησε και μία άλλη υπόσταση: έγινε ανέκδοτο. Τώρα πια τη λέξη "Viagra" τη συναντάς περισσότερο σε ανέκδοτα παρά σε ιατρικές συνταγές.

Ο δαιμόνιος επιχειρηματίας Bill Gates (ναι, ο γνωστός Bill της Microsoft) έβλεπε το χαμό αυτόν και δεν μπορούσε να συγχωρήσει τον εαυτό του που άφησε αυτή την ευκαιρία να πάει χαμένη. Οχι γιατί ήθελε να πάρει ο ίδιος το Viagra -άλλωστε οι επιδόσεις του στον ερωτικό τομέα δεν ενδιαφέρουν κανέναν παρά μόνο τη γυναίκα του-, αλλά διότι άφησε να του ξεφύγει μια τέτοια ευκαιρία γρήγορου πλουτισμού. Βλέπετε τα Viagra πουλιούνται σαν καραμέλες, πολύ περισσότερο από τα πιο τρελά όνειρα της Pfizer (της κατασκευάστριας εταιρίας). Εσείς και εγώ θα λέγαμε "ωχ, αδερφέ, δεν βαριέσαι" και θα το αφήναμε να πάει στο καλό για να μη μας μείνει και κανένα κατάλοιπο. Οχι όμως και ο Gates, ο οποίος το 'βαλε αχμέτι μωχαμέτι να πλουτίσει από τα σεξουαλικά προβλήματα των ανδρών του πλανήτη. Φαίνεται ότι ο ισχυρός άντρας της Microsoft έχει βάλει στο μάτι τους άνδρες: Από τη μια εισέβαλε στο περιβάλλον εργασίας τους, στα χόμπι τους (οι υπολογιστές είναι ανδροκρατούμενος χώρος, ας μην το ξεχνάμε) και τώρα σκοπεύει να εισβάλει στην προσωπική τους ζωή. Αφού έχασε την ευκαιρία του Viagra, στράφηκε στο ανταγωνιστικό του, πολλά υποσχόμενο χαπάκι IC351 της Icos, το οποίο όμως δεν πρόκειται να κυκλοφορήσει σε διάστημα μικρότερο των δύο χρόνων. Χαράς ευαγγέλια λοιπόν για τους άνδρες, αλλά κυρίως για τον Gates ο οποίος έχει το 12,6% των μετοχών της Icos - σιγά μην κάτσει να σκάσει...

Μάλιστα, το IC351 (πρόκειται για κωδικό όνομα καθώς δεν έχει ακόμα δοθεί εμπορική ονομασία) λέγεται ότι θα είναι καλύτερο από το Viagra καθώς δεν θα έχει καθόλου ή ελάχιστες παρενέργειες. Το Viagra, βλέπετε, εκτός από τις δυσάρεστες συνέπειες που έχει στους καρδιοπαθείς, εμφανίζει και άλλα "αστεία" συμπτώματα: Κάποιοι αναφέρουν ότι κατά τη διάρκεια της... επήρειας του φαρμάκου δεν μπορούν να ξεχωρίζουν το πράσινο χρώμα από το μπλε! Το κακό είναι ότι με παρόμοιες υποσχέσεις μάς έχει φλομώσει ο πρόεδρος της Microsoft, μιλώντας για αξιόπιστα προϊόντα χωρίς προβλήματα, πάντα πριν από την κυκλοφορία τους. Οταν πια κυκλοφορήσουν και τα αγοράσουμε, είναι πια αργά... Λέτε να έχει κανένα bug και το χάπι της Icos; Κλάμα που έχει να πέσει...

## Προσοχή στο NBA Live!

**Το έχουμε επισημάνει στο παρελθόν, το ξαναλέμε για να μην ξεχνιόμαστε: Εδώ είναι Βαλκάνια!**

Πριν από λίγα μόλις τεύχη είχαμε επισημάνει μια μανία των καταστημάτων που πωλούν παιχνίδια υπολογιστών να μας εντάξουν στην ασιατική ήπειρο. Πολλά από τα παιχνίδια που βρίσκονται στις βιτρίνες τους το λένε καθαρά και ξάστερα ότι η συγκεκριμένη έκδοση προορίζεται για πώληση μόνο στην Ασία και απαγορεύεται η πώλησή της σε Ευρώπη και Β. Αμερική.

Το τι γίνεται στην ελληνική αγορά, η οποία είναι "μπάτε, σκύλοι, αλέστε και αλεστικά μη δίνετε", το γνωρίζετε πολύ καλά. Μύλος. Ο,τι θέλει ο καθένας κάνει. Και το κακό είναι ότι δεν ενημερώνει και τον καταναλωτή. "Βρε μπας και το NBA Live 99 που βλέπω στη βιτρίνα και προορίζεται για πώληση μόνο στην Ασία έχει μόνο τις ασιατικές ομάδες μπάσκετ;" (λέμε τώρα). Λες το NBA να είναι μεν το National Basketball Association (Εθνική Ομοσπονδία Καλαθοσφαίρισης) αλλά του... Αφγανιστάν και όχι των ΗΠΑ; Και δεν είναι μόνον το NBA Live 99. Εχει γίνει συνήθεια στα καταστήματα τον τελευταίο καιρό να μας πουλάνε ασιατικά πακέτα. Ας ενημερώσει και εμάς κάποιος τι γίνεται με αυτό το "Asia specific edition: NOT for sale in North America or Europe", διότι θα αρχίσουμε να ενημερώνουμε εμείς τις ενδιαφερόμενες εταιρίες ότι κάτι σάπιο υπάρχει στο βασίλειο της Δανιμαρκίας...

## Mr Spock Junior

**Ενας νέος Mr Spock γεννιέται; Δεν ξέρω, αλλά το πάθος του κάτι μου θυμίζει...**

Τον Mr Spock πιστεύω να τον θυμάστε. Είναι ένας από τους πιο τακτικούς φίλους της στήλης και από τους πιο αγαπημένους, θα μου επιτρέψετε να συμπληρώσω, αν κρίνω από τα κύματα επιστολών που ακολουθούν κάθε δική του δημοσίευση. Φανταστείτε όμως την έκπληξή μου όταν διάβασα την ακόλουθη επιστολή και ιδιαίτερα την υπογραφή της.

*"Αγαπητή ομάδα σύνταξης, γεια σου. Μπορεί εδώ και αρκετά χρόνια να διαβάζω το αγαπημένο μας περιοδικό, αλλά ποτέ δεν είχα σκεφτεί καν να εκφράσω τις απόψεις μου δημόσια. Φέτος όμως πέρασα στο τμήμα Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Αθηνών και μέσα σε μερικούς μόνο μήνες είδα πράγματα που με έκαναν να αναθεωρήσω ριζικά κάποιες έως τώρα απόψεις μου και να νιώθω την ανάγκη να μιλήσω στον ψυχαναλυτή μου. Θέλω να φωνάξω από αγανάκτηση και να πολεμήσω την αδικία - οι εξωγήινοι στο QUAKE II το έμαθαν από πρώτο χέρι. Προσωπικά, θεωρώ ΤΕΛΕΙΩΣ ΑΠΑΡΑΔΕΚΤΑ τα εξής πράγματα που είδα:*

***1.** Να διαλέγει κάποιος να σπουδάσει Πληροφορική, και μάλιστα να δίνει πανελλήνιες τρία χρόνια για να το καταφέρει, χωρίς να έχει σε ολόκληρη τη ζωή του δει από κοντά ένα μαραφέτι από αυτά που λέγονται υπολογιστές. Δεν ξέρω αν θα μπορούσατε να το πιστέψετε, αλλά είδα φοιτητή του τμήματός μου να μην μπορεί να ανοίξει τον υπολογιστή. Μάλιστα έβριζε το κράτος γιατί λέει δεν αγοράζει καινούρια μηχανήματα. Απ' ό,τι κατάλαβα είχε πατήσει το power στο PC αλλά δεν σκέφτηκε να πατήσει το power και στην οθόνη!!! Βέβαια, το κράτος φταίει για όλα.*

***2.** Μου 'ρχεται να κατεβάσω πολλά καντήλια, όταν για να κάνω μία δουλειά που απαιτεί ελληνικές γραμματοσειρές, πρέπει να περιμένω τον παραπάνω συμφοιτητή, ο οποίος έχει καταλάβει εδώ και κάποιες ώρες*

*έναν από τους λίγους SUN που υποστηρίζουν ελληνικά και κάνει chat στο Internet. ΟΧΙ, ΡΕ ΦΙΛΕ!!! Είναι αμαρτία να έρχεσαι στο πανεπιστήμιο και να χρησιμοποιείς ένα μηχάνημα της τάξης των εκατοντάδων χιλιάδων για να κουτσομπολεύεις την κυρά-Κατίνα στο groovy chat, επειδή το μόνο που σου 'μαθαν οι φίλοι σου για το Internet είναι ότι είναι για να σπας πλάκα.*

***3.** Δεν πιστεύω στα αυτιά μου όταν ακούω άτομα να λένε ότι δεν τους αρέσουν καθόλου οι υπολογιστές και ότι πονάνε τα μάτια τους ύστερα από ένα τέταρτο μπροστά στην οθόνη, αλλά θέλουν να πάρουν το πτυχίο της σχολής γιατί η Πληροφορική έχει μέλλον. Η ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΕΧΕΙ ΜΕΛΛΟΝ. ΕΣΕΙΣ, ΠΑΙΔΙΑ, ΟΜΩΣ ΟΧΙ, ΓΙΑΤΙ ΣΕ ΛΙΓΑ ΧΡΟΝΙΑ ΘΑ ΕΙΣΤΕ ΕΝΑ ΜΑΤΣΟ ΑΠΟΤΥΧΗΜΕΝΟΙ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΕΣ ΠΟΥ ΘΑ ΚΛΑΙΝΕ ΤΗ ΜΟΙΡΑ ΤΟΥΣ ΑΝΤΙ ΝΑ ΚΛΑΙΝΕ ΜΕ ΤΗ ΒΛΑΚΕΙΑ ΤΟΥΣ ΠΟΥ ΔΕΝ ΔΙΑΛΕΞΑΝ ΣΩΣΤΑ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ.*

***4.** ΠΕΙΤΕ ΜΟΥ είναι να μην αγανακτά κανείς όταν από την πρώτη κιόλας εργασία που μας ανατέθηκε σε Pascal, το 80% των νέων φοιτητών, που δεν έχει ιδέα από υπολογιστές, αντί να κοιτάξει να βγάλει τα στραβάδια του και να την κάνει, προσπαθεί να ξεφύγει με τους γνωστούς τρόπους; Το ανησυχητικό στην όλη υπόθεση είναι ότι αυτοί οι άνθρωποι αργά ή γρήγορα θα πάρουν ένα πενταράκι και με το πτυχίο τους θα δηλώνουν επιστήμονες του χώρου, καταλαμβάνοντας μια θέση και συμβάλλοντας στην υπολειτουργία του τομέα τους. Τελειώνοντας, δεν καταλαβαίνω γιατί έχει περάσει η άποψη ότι, εάν σπουδάσει κάποιος Πληροφορική, λύνει όλα τα προβλήματά του. Αφού, φίλε, δεν σου αρέσει ο χώρος και δεν έχεις ενδιαφέρον να τον ανακαλύψεις, ΓΙΑΤΙ καταδικάζεις τον εαυτό σου και τους καημένους που κάποτε θα βασιστούν στη δουλειά σου; Δεν έχει σημασία αν κάποιος φοιτά σε Τ.Ε.Ι. ή Α.Ε.Ι. ή Ι.Ε.Κ. Αν έχει πάθος να γνωρίσει τον κλάδο, είναι σίγουρο ότι θα πετύχει.*

*Φιλικά*
*Spock Junior*

***ΥΓ.:** Mr Spock, πού χάθηκες; Βγες να τους αλλάξεις τα φώτα."*

Η αλήθεια είναι ότι ο Mr Spock ο... νεότερος είναι ολίγον ψιλο-απόλυτος. Πιστεύω γενικά ότι το να μην ξέρεις κάτι, αλλά να ξέρεις πως δεν το ξέρεις, δεν είναι κατ' ανάγκη κακό. Κακό είναι να μην ξέρεις, αλλά να μην ξέρεις πως δεν το ξέρεις - για να παραφράσουμε λίγο τον Κίπλινγκ. Οι νέοι άνθρωποι πηγαίνουν στο πανεπιστήμιο για να μάθουν. Αν γεννιούνταν γνωρίζοντας, τα πανεπιστήμια θα ήταν άχρηστα και η ζωή μας ευκολότερη. Δυστυχώς, το σημερινό σύστημα Παιδείας (αν μπορεί κάποιος να το αποκαλέσει "σύστημα") δεν εκπαιδεύει το μαθητή του Λυκείου για τους ορίζοντες που ανοίγονται μπροστά του. Η έννοια "επαγγελματικός προσανατολισμός" είναι κάτι που υπάρχει στο σχολικό πρόγραμμα μεν, μεταφράζεται όμως ως "ώρα του χαβαλέ" και όχι μόνον από τους μαθητές.

Ετσι, οι μαθητές αποφασίζουν με βάση αυτά που ακούνε. Πριν από τριάντα χρόνια, για παράδειγμα, αν κρίνουμε από αυτά που βλέπουμε στα ελληνικά έργα, το πλέον δημοφιλές επάγγελμα ήταν ο πολιτικός μηχανικός. Ε, σήμερα είναι τα επαγγέλματα Πληροφορικής. Αύριο μπορεί να είναι οι κατασκευαστές διαστημικών σταθμών...

***Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compulink.gr).***

# Υπολογιστές στα σχολεία

**Μέσα στον επόμενο χρόνο όλα δείχνουν ότι τα σχολεία θα αποκτήσουν το πρώτο εκπαιδευτικό τους software. Επιτέλους!**

Ο διαγωνισμός έχει ήδη προκηρυχθεί, οι ελληνικές εταιρίες software και τα ελληνικά εκπαιδευτικά ιδρύματα έχουν ήδη δηλώσει συμμετοχή και τώρα βρισκόμαστε στη φάση εκείνη που οι "διαγωνιζόμενοι" ετοιμάζουν πυρετωδώς τις προτάσεις τους και ιδιαίτερα τα προγράμματα επίδειξής τους (γνωρίζουν ότι ένα μεγάλο μέρος της θετικής αξιολόγησης της προσφοράς τους εξαρτάται από αυτά). Εντός του Δεκεμβρίου οι προτάσεις θα κατατεθούν, το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο του Υπουργείου Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων θα τις αξιολογήσει με βάση συγκεκριμένα και λιγότερο συγκεκριμένα κριτήρια και μέσα στον επόμενο χρόνο θα ξεκινήσει αυτό που πολλοί μαθητές ονειρεύτηκαν αλλά κανένας δεν κατάφερε να απολαύσει: εκπαιδευτικό software, που έχει δημιουργηθεί αποκλειστικά για χρήση στα σχολεία, το οποίο μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές να κατανοήσουν τη διδακτέα ύλη και τους καθηγητές να διδάξουν αποτελεσματικότερα αυτά που ξέρουν.

Εκπαιδευτικά προγράμματα θα αναπτυχθούν για τα μαθήματα των Μαθηματικών, της Φυσικής, της Ψυχολογίας, της Φιλοσοφίας, της Οικιακής Οικονομίας, των Θρησκευτικών και, φυσικά, της Πληροφορικής.

Τα CD-ROMs που θα περιέχουν τα εκπαιδευτικά προγράμματα αρχικά θα παραμένουν στο χώρο του σχολείου. Μόνον εκεί θα μπορεί να τα τρέχει ο μαθητής. Στόχος όμως είναι στο τελικό στάδιο να μοιράζονται σε κάθε μαθητή όπως τα βιβλία στην αρχή κάθε χρονιάς. Ετσι, ο μαθητής θα μπορεί να τα παίρνει σπίτι του και να ασχολείται με αυτά στον ελεύθερο χρόνο του, σαν παιχνίδι.

Δεν λέω, καλό ακούγεται ως ιδέα. Μακάρι να γίνει έτσι και στην πράξη, αν και διατηρώ μερικές αμφιβολίες. Στη συνέντευξη Τύπου που διοργάνωσε το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, ένα ήταν σίγουρο, απ' ό,τι έμαθα: ότι οι ομιλητές στην πραγματικότητα δεν ήξεραν τι ήθελαν και έβαλαν τους "διαγωνιζόμενους" να βγάλουν το φίδι από την τρύπα. Ιδιαίτερα, λέει, στην περίπτωση των "άσχετων" μαθημάτων το τι ακούστηκε δεν περιγράφεται. Θα με ρωτήσετε τώρα ποια είναι τα "άσχετα" μαθήματα. Ε, τώρα, χωριό που φαίνεται... Δεν μπορώ, αν δεν τα πω θα σκάσω (σαν Κατίνα κάνω ώρες-ώρες). Είναι δυνατόν να ζητά η πολιτεία διά στόματος του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου να αναπτυχθούν εκπαιδευτικοί τίτλοι για τα Θρησκευτικά, την Ψυχολογία, τη Φιλοσοφία και... την Οικιακή Οικονομία; Στο κάτω κάτω της γραφής, φτιάξε πρώτα εκπαιδευτικά προγράμματα για τα μαθήματα που σε "παίρνει" - Φυσική, Φυσική Πειραματική, Χημεία Οργανική, Χημεία Ανόργανη, Πειράματα Χημείας, ακόμα και Αρχαία Ελληνικά. Φανταστείτε πόσο πιο εύκολη θα ήταν η μελέτη των αρχαίων ελληνικών κειμένων από τον... ίδιο το συγγραφέα! Να σας παρουσίαζε, λέει, την Αντιγόνη όχι ο καθηγητής κ. Πολύξερος, αλλά ο τραγικός ποιητής κ. Σοφοκλής! Υπάρχουν τόσα και τόσα που μπορούν να γίνουν με τη βοήθεια της νέας τεχνολογίας!

Τέλος πάντων, ας μην είμαι γκρινιάρης. Η προσπάθεια είναι αξιέπαινη.

# 3D BLASTER BANSHEE

## Το νέο ατού της Creative

*Του Βαγγέλη Παλάντζα*
*vagos48@compulink.gr*

Τον Οκτώβριο κυκλοφόρησε στην Ελλάδα η πρώτη από τις κάρτες γραφικών που φέρουν το νέο 2D/3D chip της 3Dfx, Voodoo Banshee. Δεν είναι άλλη από την Creative 3D Blaster Banshee, που, όπως και με το Voodoo 2, πρόλαβε τη μεγάλη αντίπαλό της Diamond στον αγώνα δρόμου για την κυκλοφορία του νέου προϊόντος. Βέβαια αυτό δεν σημαίνει ότι αποτελεί και την πρώτη παγκοσμίως τέτοια κάρτα, καθώς η Guilemot και η Quantum έχουν ήδη κυκλοφορήσει κάρτες Banshee, αλλά δυστυχώς αυτές δεν τις βλέπουμε συχνά στη χώρα μας.

Είναι ξεκάθαρο πως το Banshee επιχειρεί να διορθώσει ορισμένες αδυναμίες του Voodoo 2, όπως είναι η ανικανότητα προβολής αναλύσεων πάνω από 800x600 (χωρίς SLI), ο περιορισμός της μνήμης στα 12MB και η μη υποστήριξη του AGP.

Ετσι, το Banshee υποστηρίζει αναλύσεις έως 1.920x1.440, ενώ έρχεται με 16MB SDRAM ή SGRAM μνήμης, ανάλογα με το είδος του bus, PCI ή AGP. Σε όλα αυτά προστίθενται 128-bit μηχανή γραφικών και 250MHz DAC. Η 3Dfx ισχυρίζεται πως το chip είναι ό,τι πιο γρήγορο κυκλοφόρησε σε 2D επεξεργαστές γραφικών.

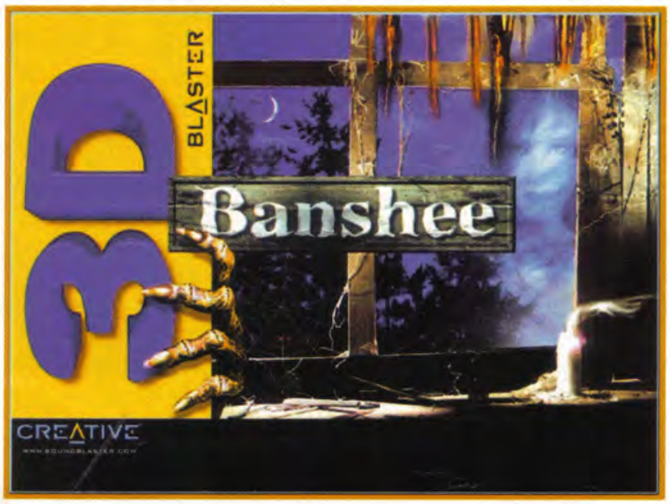
Στον τομέα του 3D υποστηρίζει όλες τις βασικές λειτουργίες του Voodoo 2 προσθέτοντας μερικές νέες, διατηρώντας όμως το rendering στα 16bit. Επίσης παρουσιάζει μεγαλύτερο fill rate, που μπορεί να φτάσει και τα 110-120 Mpixels/sec, παίρνοντας προβάδισμα έναντι του Voodoo 2.




Για να χωρέσουν όμως όλα αυτά πάνω σε μία κάρτα, η 3Dfx έπρεπε να κάνει θυσίες. Ετσι, το Voodoo Banshee έχει μόνο ένα TMU (Texture Memory Unit), σε αντίθεση με τα δύο του Voodoo 2. Αυτό σημαίνει ότι στα παιχνίδια που υποστηρίζουν multitexturing, όπως το Quake 2, το Voodoo 2 θα είναι γρηγορότερο. Ο αριθμός των παιχνιδιών αυτών τώρα είναι σχετικά μικρός, αλλά στο μέλλον ίσως αυξηθεί σημαντικά. Σε κάθε περίπτωση όμως, το μεγάλο fill rate της κάρτας μπορεί να αντεπεξέλθει.

Η κάρτα που δοκιμάσαμε ήταν σε δίαυλο PCI και σε σύστημα Pentium 233 MMX με 96MB RAM. Η εγκατάσταση της 3D Blaster σε Windows 98 ήταν πανεύκολη και πολύ γρηγορότερη από όσο θα περιμέναμε. Στο 2D μέρος η κάρτα αποδεικνύεται ταχύτατη. Σε μετρήσεις στο Wintune 97 η κάρτα "σκόραρε" γύρω στις τέσσερις φορές περισσότερο από μια S3 Virge.

Πράγματι εντυπωσιακή διαφορά. Στο 3D μέρος, αν και το Banshee είναι συμβατό με όλα τα API -Glide, Opengl και D3D-, αντιμετωπίσαμε κάποια προβλήματα σε Glide με το NFS3 και σε Opengl με τα Quake, Quake 2 και Sin. Πολύ σύντομα όμως και με τα ανάλογα patches τα προβλήματα αυτά εξαφανίστηκαν. Αποτέλεσμα; Περίπου 15-20 fps περισσότερα από εκείνα μιας Voodoo 1 στο Opengl και Glide. Εντυπωσιακότατο νούμερο όντως, αν λάβουμε υπόψη το σύστημα της δοκιμής. Στο D3D δοκιμάσαμε το Incoming, που έρχεται μαζί με την κάρτα στη συσκευασία, το οποίο ήταν ομαλότατο και με πολύ όμορφα γραφικά. Εδώ πρέπει να σημειώσουμε ότι το Banshee είναι πιο γρήγορο από το Voodoo 2 σε D3D χάρη στο μεγαλύτερο fill rate. Μάλιστα σε μερικές περιπτώσεις και για μεσαία συστήματα μπορεί να ξεπεράσει ακόμα και το πολυδιαφημισμένο TNT της Riva!




Εκεί όπου η 3D Blaster Banshee πράγματι μας απογοήτευσε ήταν στους οδηγούς. Στάθηκε αδύνατο να ρυθμίσουμε το Gamma στο 3D μέρος, με αποτέλεσμα όλα να φαίνονται ιδιαίτερα σκοτεινά, ενώ υπήρχαν προβλήματα με το video καθώς και το desktop των Windows. Ας είναι καλά η 3Dfx, που -αν και όχι επίσημα- κυκλοφόρησε οδηγούς που μας επέτρεψαν να ρυθμίσουμε τη φωτεινότητα. Επίσης παρατηρήθηκε ασυμβατότητα με τα OSR1 Windows 95, η οποία όμως καταπολεμήθηκε στις επόμενες εκδόσεις των οδηγών. Για την ώρα πάντως συνιστάμε να μείνετε μακριά από τους οδηγούς της Creative, καθώς φαίνεται ότι έχουν δρόμο μπροστά τους.

Η πρώτη εντύπωσή μας από την 3D Blaster Banshee είναι σίγουρα θετική. Κοστίζει λίγο περισσότερο από 40.000 δρχ. μαζί με τον ΦΠΑ, τιμή την οποία δεν μπορούν να ανταγωνιστούν οι κάρτες Voodoo 2 και TNT, ενώ προσφέρει σχεδόν ίδια απόδοση με αυτές. Από την άλλη, σε πολύ γρήγορα συστήματα το TNT ξεφεύγει σημαντικά, ενώ μαζί με το G200 της Matrox είναι τεχνολογικά ανώτερα, έχοντας καλύτερο image quality από την Banshee και υποστηρίζοντας πλήρως το AGP.

Εντούτοις η συμβατότητα της τελευταίας με το Glide σε συνδυασμό με την εξαιρετικά χαμηλή τιμή την καθιστούν σοβαρό διεκδικητή στο 3D στερέωμα.

**ΕΤΑΙΡΙΑ:** Creative Labs
**ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ:** Pentium 90MHz, 16MB RAM, CD-ROM, PCI 2.1, Windows 95/98 - Windows NT 4.0
**ΔΙΑΘΕΣΗ:** Από την προσωπική συλλογή του συντάκτη

# CLUB 40

## Η νέα πρόταση της Packard Bell στα PCs χαμηλού κόστους

*Του Θανάση Διόγου*

Ανώνυμο ή επώνυμο; Πάντα είχα αυτή την απορία, όπως πιστεύω και πολλοί από εσάς. Τι είναι καλύτερο, η αγορά ενός PC συναρμολογημένου από κατάστημα της Στουρνάρη ή άλλου που προέρχεται από επώνυμη εταιρία; Το δεύτερο είναι ως επί το πλείστον ακριβότερο από το πρώτο και σίγουρα πρέπει να προσφέρει κάτι περισσότερο για να δικαιολογεί την αξία του. Ετσι, ήθελα να δω αν το νέο PC της Packard Bell διαθέτει ιδιαίτερα χαρακτηριστικά που θα εκτιμηθούν από το χρήστη, είτε πρόκειται για ερασιτέχνη είτε για επαγγελματία.

Ξεκίνησα λοιπόν ανοίγοντας τα κιβώτια που περιείχαν το σύστημα (αυτά βέβαια δεν διακρίνονταν από κάποιο πρωτότυπο χαρακτηριστικό). Τοποθετώντας τα επιμέρους κομμάτια επάνω στο γραφείο, παρατήρησα ότι τα καλώδια εκτός αυτών της τροφοδοσίας είχαν διαφορετικό χρώμα μεταξύ τους. Παράλληλα στην πίσω μεριά του mini tower υπάρχουν τα αντίστοιχα χρώματα στις υποδοχές των βυσμάτων, άρα η σύνδεση των κομματιών μεταξύ τους γίνεται παιχνιδάκι ακόμα και από έναν μη γνώστη! Επειτα σύνδεσα το πληκτρολόγιο, στο οποίο συμπεριλαμβάνεται ένα αφαιρούμενο πλαστικό μαξιλαράκι των καρπών, που μπορεί να τοποθετηθεί σε δύο διαφορετικές θέσεις ανάλογα με το μήκος των χεριών. Τα ηχεία τοποθετούνται παραπλεύρως της οθόνης με δύο βίδες σε κάθε πλευρά, ώστε να φαίνονται ως συνέχειά της. Πίσω από κάθε ηχείο υπάρχει χαρακτηριστικό διάγραμμα, που εξηγεί σε ποια μεριά της οθόνης πρέπει να τοποθετηθεί το καθένα. Μαζί περιέχεται ένα μικρόφωνο με τη βάση του, η οποία επιτρέπει τη ρύθμιση της θέσης του.

Η οθόνη είναι 15" και στο καλώδιο σύνδεσης υπάρχει ενσωματωμένο το καλώδιο των ηχείων. Με αυτό τον τρόπο γλιτώνουμε κάπως από τον πανικό που γίνεται στην πίσω μεριά του γραφείου μας από τα καλώδια, που πολλές φορές μάς έχουν ταλαιπωρήσει. Η οθόνη περιλαμβάνει επίσης το ρυθμιστικό έντασης του ήχου (ένα ιδιαίτερα μεγάλο κουμπί) καθώς και τρία λειτουργικά πλήκτρα. Εδώ να αναφέρω ότι δεν υπάρχει ρύθμιση για πρίμα/μπάσα. Προτού πατήσω το ON, παρατήρησα την ιδιαίτερα καμπυλόγραμμη πρόσοψη,



που είναι αφαιρούμενη, προφανώς σε μια προσπάθεια της εταιρίας να προσεγγίσει όλα τα γούστα.

Το πρώτο που είδα ήταν μια μαύρη οθόνη, στο κέντρο της οποίας υπήρχε το λογότυπο της Packard Bell. Προχωρώντας στη διαδικασία της εκκίνησης, μου δημιουργήθηκε η εντύπωση ότι ο υπολογιστής παρουσίασε κάποιο πρόβλημα και κόλλησε.

Αυτή η εντύπωση εξαφανίστηκε μόλις είδα ότι η λυχνία του δίσκου αναβόσβηνε, άρα ο δίσκος δούλευε, απλώς δεν ακουγόταν καθόλου, όπως άλλωστε και το τροφοδοτικό. Επιτέλους ένα ήσυχο και διακριτικό PC! Στη συνέχεια έδωσα username και ξεκίνησαν κανονικά τα Win 98.

Ετσι, κατόπιν μπροστά μου είχα ένα εκπληκτικό HTML background (animated) και την πανευρωπαϊκή έκδοση των Win 98. Εδώ βέβαια έχει δοθεί σημασία στο ότι το μηχάνημα προορίζεται για πώληση στην Ελλάδα, οπότε αυτή είναι δηλωμένη στις Τοπικές Ρυθμίσεις, ενώ και η ελληνική γλώσσα υπάρχει ήδη για το πληκτρολόγιο.

Προχωρώντας να σταθούμε στο mouse, που παρέχει τη δυνατότητα για πολλές ευέλικτες ρυθμίσεις. Σε αυτές συναντάμε ένα εκτενέστατο Setup, που αυτό που καταφέρνει είναι να κάνει τη ζωή μας ευκολότερη.

Το σύστημα έρχεται με πληθώρα εφαρμογών, εγκατεστημένων ή μη, όπως Word 97, Encarta, Communicator, Web Early, Phone Tools και πολλές άλλες, που συνθέτουν μια πράγματι τεράστια συλλογή. Θα αναφερθώ σε δύο εφαρμογές της Packard Bell, την PB SoftBar και την PB Tutorials. Η πρώτη εμφανίζει μία μπάρα στην οθόνη για εύκολη πρόσβαση σε όποια εφαρμογή θελήσουμε. Η δεύτερη περιέχει καταπληκτικούς tutorials πολυμέσων, για να ξεκινήσουμε από τις απλούστερες λειτουργίες ενός υπολογιστή.

Καταλήγοντας, το σύστημα ήταν ιδιαίτερα ικανοποιητικό και δεν παρουσίασε κανένα πρόβλημα κατά το διάστημα της δοκιμής. Τώρα, όσον αφορά στην απάντηση στο αρχικό ερώτημα, αυτή την αφήνω σε εσάς.

### ΣΥΝΘΕΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ CLUB 40/MR

- Cyrix MII 300
- 32MB RAM
- 3,2GB HD (Fujitsu)
- 4MB Video Memory
- 32x CD-ROM (Sony)
- Soundcard (full duplex)
- Mic, Speakers

**ΕΤΑΙΡΙΑ:** Packard Bell
**ΔΙΑΘΕΣΗ:** Evertech, Ελ. Βενιζέλου 184, Καλλιθέα, τηλ.: 9574233
**ΤΙΜΗ:** 334.000 δρχ. + ΦΠΑ (συμπεριλαμβάνεται οθόνη 15" της Packard Bell)

# DIGITAL SOUND SYSTEM 80

## Ηχεία από τη... Microsoft!

*Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου*
*nassos@freemail.gr*

Η Microsoft, όπως όλοι γνωρίζουμε, είναι η δημιουργός εταιρία του "περιβόητου" λειτουργικού συστήματος. Ενίοτε κυκλοφορεί και ορισμένα προγράμματα software, πού και πού ένα-δύο περιφερειακά. Ομως τώρα μας προτρέπει να αποκτήσουμε το νέο δημιούργημά της, που δεν είναι άλλο από... ηχεία. Ηχεία; Ηχεία! Ονόματι Microsoft Digital Sound System 80. Η συσκευασία περιλαμβάνει δύο ηχεία με μοντέρνο design, ένα "θηρίο" subwoofer και ένα CD που περιέχει το απαραίτητο software για τον έλεγχο του ήχου. Οπως αναφέρεται στο site της Microsoft, το DSS80 "τιθασεύει τη δύναμη των Windows 98, ενώ το Universal Serial Bus σε συνδυασμό με την τεχνολογία της Philips κάνουν το PC σας ισάξιο με ένα τεχνολογικά εξελιγμένο ηχητικό σύστημα". Με τη βοήθεια του USB μπορείτε να γράψετε στα παλαιά των υποδημάτων σας την πιθανώς ξεπερασμένη κάρτα ήχου σας και να το αφήσετε να ανταποκριθεί αυτόνομα στις όποιες ηχητικές απαιτήσεις σας. Αν σε όλα αυτά προσθέσετε τα 80 Watt του και το equalizer με τις δέκα μπάντες, που εγκαθίσταται στη θέση του Volume Control των Windows, να είστε σίγουροι ότι θα προκαλέσετε παράπονα για διατάραξη της κοινής ησυχίας.

Οπως προαναφέρθηκε, σημαντικό ρόλο στη δημιουργία του DSS80 είχε η Philips, η "μαμά" των CDs. Εδωσε στη Microsoft τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσει την τεχνολογία wOOx και την προηγμένη ηχητική ενίσχυση Class D στο DSS80, που μόνο ηχητικό σύστημα για PC δεν θυμίζει. Τι είναι wOOx είπατε; Αντί να υπάρχει ένα subwoofer, η Microsoft τοποθέτησε μαζί ένα ενεργό woofer ένα παθητικό radiator. Ετσι παράγεται λιγότερος θόρυβος και τα μπάσα είναι αρκετά ευκρινή, ενώ ο συνδυασμός των δύο φέρει ως αποτέλεσμα το μικρότερο όγκο του μηχανήματος. Μια και ανέφερα τα μπάσα, το DSS80 χαρακτηρίζεται για την εντυπωσιακή και "έξυπνη" παραγωγή των μπάσων ήχων. Οπως θα ξέρετε, όταν η ένταση του ήχου είναι χαμηλή, υπάρχει δυσκολία στο να ακούγονται τα μπάσα. Εδώ όμως στα χαμηλά επίπεδα γίνεται αυτόματα αύξηση των μπάσων από το σύστημα, ενώ όσο αυξάνεται η ένταση του ήχου μειώνονται τα μπάσα, αποφεύγοντας έτσι τα γνωστά προβλήματα στη σχέση μπάσων-μεγάλης έντασης.

Ενα γεγονός άξιο αναφοράς είναι η εφαρμογή της τάσης της Microsoft για πρακτικότητα σε software και hardware, ακόμη και στον τομέα των ηχείων. Πρώτο και κύριο, δεν χρειάζεστε ειδικές διεργασίες για να εγκαταστήσετε το DSS80 στο σύστημά σας, αφού αρκεί απλά να κάνετε τη σύνδεση και τα Windows 98 θα το εγκαταστήσουν αυτόματα. Δεν υπάρχει καμία παραπομπή στο CD που συνοδεύει τη συσκευασία, αφού οι drivers βρίσκονται στη βάση δεδομένων του λειτουργικού συστήματος. Επίσης, μετά την εγκατάσταση του DSS80 κάθε ρύθμιση του ήχου που κάνετε από τα κουμπιά που βρίσκονται πάνω στο ηχείο αντικατοπτρίζεται στο Volume Vontrol των Windows, έτσι δεν χρειάζεται να κάνετε διπλές ρυθμίσεις (και από το ηχείο και από το Volume Control στην Taskbar). Τέλος, θα πρέπει να αναφερθεί μία παράμετρος που φαίνεται μεν ασήμαντη αλλά προκαλεί προβλήματα σε αρκετούς από εμάς: το μήκος των καλωδίων και η τοποθέτηση των ηχείων σε θέση της αρεσκείας μας δίπλα στον υπολογιστή. Επειδή το subwoofer είναι αρκετά ογκώδες, τα καλώδια είναι αρκετά μακριά ώστε να μπορείτε να το τακτοποιήσετε κάπου όπου δεν θα καταλαμβάνει πολύτιμο χώρο - απευθύνεται κυρίως σε χρήστες με πολλά περιφερειακά, hardware και έλλειψη χώρου.



**Το Volume Control των Windows αντικαθίσταται από αυτό το εντυπωσιακό equalizer.**

Επειδή όμως τίποτα δεν είναι τέλειο, το DSS80 έχει ορισμένα ελαττωματάκια, που όμως δεν αμαυρώνουν τη γενική εντυπωσιακή εικόνα του. Ενα από αυτά είναι η αδυναμία να τρέξει audio CDs αν δεν υπάρχει CD-ROM που να υποστηρίζει digital audio. Βέβαια μπορείτε να συνδέσετε το αναλογικό καλώδιο στην κάρτα ήχου σας και έτσι να ακούτε τα αγαπημένα σας τραγούδια. Επίσης, το DSS80 φορτώνει ανά τακτά χρονικά διαστήματα και ελαττώνει - ελάχιστα μεν αλλά ελαττώνει- την ταχύτητα του υπολογιστή σας (δοκιμάστηκε σε P-II 350MHz με 64MB RAM, 16-bit SoundBlaster και 16x CD-ROM). Τέλος, ακόμη δεν μπορώ να καταλάβω πού βρίσκεται ο διακόπτης ON/OFF...

Οπως θα έχετε καταλάβει, το Digital Sound System 80 της Microsoft είναι ένα μηχάνημα "τερατώδους" απόδοσης, με χαρακτηριστικά που θα ζήλευε ακόμη και ένα τεχνολογικά εξελιγμένο σύστημα ήχου Home Cinema. Τα μπάσα που παράγει είναι άκρως εντυπωσιακά και σε συνδυασμό με την ευκρινή αναπαραγωγή ψηφιακού ήχου οδηγούν στο συμπέρασμα ότι πράγματι αξίζει τα λεφτά του. Τελειώνοντας, θα πρέπει να ομολογήσω ότι είναι το πρώτο σύστημα ηχείων που συναντώ το οποίο έχει απαιτήσεις σε hardware: P166, 2x CD-ROM, θύρα USB και (εννοείται) Windows 98...



**ΕΤΑΙΡΙΑ:** Microsoft
**ΔΙΑΘΕΣΗ:** Microsoft Hellas, Κηφισίας 56, τηλ.: 6806775 (μόνο χονδρική)



# ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΑ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ ΑΠΟ ΤΑ ΑΛΛΑ!

## Multimedia Stereo Keyboard (MSK-200) & Media Touch Keyboard (SK-2500)

*Του Γιάννη Βογιατζή*
*lost@otenet.gr*

Τα multimedia keyboards ενσωματώνουν λειτουργίες άλλων περιφερειακών πάνω στο πληκτρολόγιο κι έτσι... σας λύνουν τα χέρια. Τα δύο πληκτρολόγια που παρουσιάζουμε, αν και διαφέρουν μεταξύ τους, μπορούν επάξια να διεκδικήσουν τη θέση του συμβατικού keyboard σας, καθώς αποτελούν δύο πολύ σπουδαίες προτάσεις.

### Multimedia Stereo Keyboard (MSK-200)

Αν δεν έχετε ξαναδεί αυτό το περίφημο keyboard, τότε δεν ήσαστε ανάμεσα στους παίκτες του Grand Prix III, αφού το εν λόγω πληκτρολόγιο αποτελούσε το βραβείο για το δεύτερο νικητή σε κάθε παιχνίδι. Το MSK-200 είναι μια παραγωγή της εταιρίας Platinum Sound και συνδυάζει το πληκτρολόγιο με ένα πολύ δυνατό σετ ηχείων για το PC σας.



Το πληκτρολόγιο είναι μαύρου χρώματος με λευκά και γκρίζα πλήκτρα. Πάνω του είναι ενσωματωμένα δύο ηχεία 16W, τα οποία έχουν την κατάλληλη "ενίσχυση" από έναν ενισχυτή 13W. Ανάμεσα στα ηχεία βρίσκονται τέσσερα ποτενσιόμετρα, τα οποία ρυθμίζουν την ένταση, τα μπάσα και το treble καθώς και την balance των δύο ηχείων. Πάνω από τα ποτενσιόμετρα μπορείτε να δείτε LED για την απόδοση κάθε ηχείου.

Η εγκατάσταση του συγκεκριμένου πληκτρολόγιου είναι τόσο απλή όσο και όταν συνδέετε ένα απλό πληκτρολόγιο. Συνδέετε το βύσμα του πληκτρολόγιου στην κατάλληλη έξοδο της motherboard (υπάρχει και ειδικός adaptor, σε περίπτωση που έχετε καινούρια motherboard με "μικρό" βύσμα) και μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε ως ένα απλό keyboard. Για να εκμεταλλευτείτε όλες τις δυνατότητές του, το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να συνδέσετε το πληκτρολόγιο με την ηλεκτρική πηγή (ναι, βρε, για την πρίζα λέμε) και με την κάρτα ήχου. Τα ηχεία του πληκτρολόγιου μπορούν να χρησιμεύσουν και ως μικρόφωνα (με ειδικό "διακοπτάκι", που επιλέγει λειτουργία), επομένως το MSK-200 συνδέεται τόσο με την έξοδο Speaker της κάρτας όσο και με την έξοδο Microphone. Το πληκτρολόγιο παρέχει τη δυνατότητα να συνδέσετε πάνω του και ακουστικά (παρέχονται -ως δωράκι- στη συσκευασία) και εξωτερικό μικρόφωνο. Οταν τα κάνετε όλα αυτά, είστε έτοιμοι να απολαύσετε τις επιδόσεις του MSK-200, χωρίς να... σκοτίζεστε με πολύπλοκες εγκαταστάσεις software και άλλα τινά.

Το keyboard απέδωσε καταπληκτικά σε όλα τα εξαντλητικά τεστ στα οποία το υποβάλαμε. Ως απλό πληκτρολόγιο είναι ικανοποιητικό, έχοντας ως μειονέκτημα την έλλειψη των γνωστών τριών επιπλέον πλήκτρων των Windows 95 και 98, δηλαδή τα δύο Start και το πλήκτρο που ισοδυναμεί με το δεξί κλικ του mouse (τουλάχιστον για όσους τα χρησιμοποιούν). Η απόδοση των ηχείων είναι φανταστική και ο έλεγχος που έχετε επάνω τους άψογος. Τόσο σε ψηφιακό ήχο, όπως αυτός των παιχνιδιών, όσο και σε playback μουσικών CDs τα ηχεία του MSK-200 απέδωσαν πολύ καλά και χωρίς κανένα πρόβλημα.

### Media Touch Keyboard (SK-2500)

Εβγαλα το MSK-200 και στη θέση του τοποθέτησα το SK-2500. Η εγκατάστασή του από την πλευρά του hardware είναι σαφώς πιο απλή, αφού συνδέεται κανονικά, όπως ένα απλό πληκτρολόγιο (χωρίς δηλαδή να χρειάζεται ρεύμα κ.λπ.). Παρ' όλα αυτά το Media Touch απαιτεί την εγκατάσταση του κατάλληλου λογισμικού (περιέχεται σε δύο δισκέτες) για να αξιοποιήσετε όλες τις λειτουργίες του. Ποιες είναι αυτές; Οχι, αυτή τη φορά δεν περιέχονται ηχεία...

Το SK-2500 διαθέτει μια σειρά επιπλέον buttons στη δεξιά πλευρά του, δηλαδή επάνω και δεξιά από το αριθμητικό πληκτρολόγιο. Τα πλήκτρα αυτά είναι επιφορτισμένα με την αυτοματοποίηση ορισμένων κοινών λειτουργιών του computer σας, ώστε να μην ψάχνετε στα τυφλά. Ετσι, τα βασικά πλήκτρα του είναι εκείνα που ελέγχουν τις audio λειτουργίες του CD και είναι τα ίδια με εκείνα που θα είχε ένα κανονικό CD player. Αντί λοιπόν να χειρίζεστε με το ποντίκι (και το κλασικό CD-Player των Windows) το μουσικό CD σας, μπορείτε να το κάνετε με τα buttons του πληκτρολόγιου. Ολα βρίσκονται εδώ: Play/Pause, Stop, Next, Previous, Eject, Mute και ειδικό button για την ένταση (volume ελληνιστί). Πέρα από τα πλήκτρα για το CD υπάρχουν διάφορα άλλα για τις καθημερινές ανάγκες σας. Ενα από αυτά έχει ένα σχεδιάκι



που αναπαριστά ένα φλιτζάνι καφέ. Οχι, το πληκτρολόγιο δεν ψήνει τον καφέ σας! Εκείνο που κάνει είναι να ενεργοποιεί αυτόματα τον screen saver και να σας αφήνει το... πεδίο ανοιχτό για να εγκαταλείψετε τη θέση σας χωρίς κίνδυνο για την οθόνη. Επίσης υπάρχει ένα πλήκτρο που ενεργοποιεί το Calculator των Windows και ένα που μεταφέρει το αποτέλεσμα της πράξης στο Clipboard για να το αντιγράψετε, αν θέλετε, σε άλλη εφαρμογή. Επίσης η ενεργοποίηση του default Web browser του υπολογιστή σας, το κλείσιμο ενός παραθύρου, η εναλλαγή μεταξύ παραθύρων (Alt-Tab) γίνονται με το πάτημα του ανάλογου button. Το πλήκτρο με την ένδειξη Record ενεργοποιεί (και σταματά) την ηχογράφηση των Windows και το Rewind γυρνά στην αρχή το αρχείο που μόλις ηχογραφήσατε. Τέλος, το πλήκτρο Suspend σβήνει το monitor έπειτα από ένα διάστημα μη χρήσης του υπολογιστή για την κατανάλωση λιγότερης ενέργειας. Ολα τα πλήκτρα του SK-2500 (εκτός από το Mute, το Volume και εκείνο που εναλλάσσει παράθυρα) μπορούν να προγραμματιστούν για διαφορετικές λειτουργίες, όπως το τρέξιμο εφαρμογών, ή και να απενεργοποιηθούν πλήρως (μέσω του ειδικού software). Πατώντας το πλήκτρο Menu/?, μπορείτε να αλλάξετε τις λειτουργίες αυτών των πλήκτρων πολύ εύκολα. Γενικά, το Media Touch Keyboard ως πληκτρολόγιο αποδίδει πολύ καλά, αφού η αίσθηση των πλήκτρων και η εργονομία του είναι ικανοποιητικές.

**Multimedia Stereo Keyboard (MSK-200)**
**ΕΤΑΙΡΙΑ:** Platinum Sound
**ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ:** Συμβατοί υπολογιστές, δεν απαιτεί συγκεκριμένο λειτουργικό
**ΔΙΑΘΕΣΗ:** ΤΑΝ, Μπούσγου 2, τηλ.: 6462445, 6423648
**ΤΙΜΗ:** 11.900 δρχ. + ΦΠΑ

**Media Touch Keyboard (SK-2500)**
**ΕΤΑΙΡΙΑ:** Media Touch
**ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ:** Συμβατοί υπολογιστές, Windows 95
**ΔΙΑΘΕΣΗ:** Multirama Γερμανός, Λ. Βουλιαγμένης 534, τηλ.: 9966660
**ΤΙΜΗ:** 8.000 δρχ. + ΦΠΑ


VAMPIRE
THE MASQUERADE
Fantasy Shop®
Strategy & Mind Games
middle earth
I.C.E.
MIDDLE-EARTH ROLE PLAYING
•SECOND EDITION•
Based on J.R.R. Tolkien's THE HOBBIT™ and THE LORD OF THE RINGS™
ΚΑΛΩΣ ΗΛΘΑΤΕ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ FANTASY SHOP !!!
Ο πρώτος πολυχώρος για τους λάτρεις των παιχνιδιών Φαντασίας, Στρατηγικής και Πνεύματος είναι ΓΕΓΟΝΟΣ !!!
ΜΙΝΙΑΤΟΥΡΕΣ - ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ ΚΑΙ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ - ΒΙΒΛΙΑ - CD ROMs - ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ - CARD GAMES - και φυσικά ROLE PLAYING GAMES και πολλά άλλα
BATTLETECH
A GAME OF ARMORED COMBAT
FASA
GAMES WORKSHOP
WORLD OF HOBBY GAMES
Εδώ θα βρείτε τα πάντα γύρω από τον κόσμο των παιχνιδιών Φαντασίας και Στρατηγικής
* Φανταστικές και ιστορικές μινιατούρες
* Η πληρέστερη γκάμα παιχνιδιών ρόλων (RPGs)
*Παιχνίδια με συλλεκτικές κάρτες (CARD GAMES)
*Βιβλία Φανταστικής Λογοτεχνίας - Science Fiction
*Επιτραπέζια παιχνίδια, comics, CD-ROMs
ΕΝΑΣ ΧΩΡΟΣ ΤΡΙΩΝ ΕΠΙΠΕΔΩΝ ΠΟΥ ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΑΚΟΜΑ :
Fantasy Club
Fantasy Netcafé
Το απόλυτο Club για να παίξετε όλα τα φανταστικά παιχνίδια της αρεσκείας σας (RPG, Card Games, Miniature Wargames) σ'έναν οργανωμένο, προσεγμένο και ειδικά διαμορφωμένο χώρο από χομπίστες για χομπίστες !!!
Ταξιδέψτε στον κυβερνοχώρο !Γίνετε Και σεις netsurfers !
Παίξτε multiplayer games στο δίκτυό μας !
Ειδικευμένο προσωπικό, όλοι αφοσιωμένοι χομπίστες, σας μαθαίνουν τα μυστικά των παιχνιδιών φαντασίας και του INTERNET !!!
3ης Σεπτεμβρίου 103, Πλ. Βικτωρίας ΤΚ 10434,τηλ:8231072 fax:8252436

# RADIOTRACK

## Η μπάντα των FM στο... PC σας!

*Του Αντώνη Μαρίνου*

Μια κάρτα που κάνει τον υπολογιστή σας ραδιόφωνο; Πάει, τρελάθηκε ο κόσμος! Πού ακούστηκε αυτό; Σε λίγο θα γίνει πραγματικότητα ακόμα και εκείνο που χρησιμοποιούσαμε (και χρησιμοποιούμε) ως αστείο: Οι υπολογιστές μας θα μπορούν να φτιάχνουν ακόμα και καφέ!

Επειδή στο δωμάτιό μου δεν έχω ραδιοκασετόφωνο με ψηφιακά controls στο ραδιόφωνο, πολλές φορές κάνω αρκετά λεπτά μέχρι να καταφέρω να βρω το σταθμό που θέλω (συνήθως ΕΡΑ Sport ή Energy). Ετσι αναγκάζομαι αρκετά συχνά να καταφεύγω στο μεγάλο στερεοφωνικό που βρίσκεται στο σαλόνι, το οποίο όμως αναγκαστικά ακούγεται όχι μόνο σε όλο το σπίτι αλλά σχεδόν σε ολόκληρη την πολυκατοικία.

Από την άλλη, τόσο εγώ όσο και αρκετοί από εσάς (είμαι σίγουρος) κάποια στιγμή έχουμε ευχηθεί να μπορούσαμε εύκολα και γρήγορα να ακούμε ραδιόφωνο -ή να βλέπουμε τηλεόραση, video κ.λπ.- χωρίς να αποχωριζόμαστε τον πολυαγαπημένο μας υπολογιστή. Οχι μόνο αυτό, αλλά ίσως να μπορούσαμε ακόμα και να ακούμε ραδιόφωνο χωρίς να χρειάζεται να απομακρυνθούμε ούτε καν μερικά εκατοστά από αυτόν.

Μη φοβάστε και μην απελπίζεστε: Η λύση υπάρχει και αποτελεί την απάντηση σε όλα τα ανωτέρω προβλήματα και όνειρα. Το RadioTrack είναι εδώ για να μείνει, και μπορεί να υλοποιήσει όλα τα προαναφερθέντα και στο δικό σας υπολογιστή.

Τι είναι όμως το RadioTrack; Τίποτα λιγότερο και τίποτα περισσότερο από μια κάρτα ραδιοφώνου για τον υπολογιστή σας. Πώς είπατε; Τι είναι αυτό; Πολύ απλά, πρόκειται για μια εξαιρετικά μικρή κάρτα 16bit, η οποία μπαίνει σε ένα απλό ISA slot της motherboard του υπολογιστή. Οι έξοδοι/είσοδοι της κάρτας είναι μόλις δύο: είσοδος για κεραία και έξοδος ήχου (λογικά αυτή πρέπει να πάει κατευθείαν στο line-in της κάρτας ήχου του υπολογιστή σας). Η λειτουργία της κάρτας απαιτεί ακόμα ένα βήμα, αυτό της εγκατάστασης του συνοδευτικού software στον υπολογιστή σας. Μην περιμένετε φυσικά κάποιο CD ή αμέτρητα MBs προγραμμάτων. Μια δισκέτα 1.44MB είναι όλη κι όλη, η οποία περιέχει το software που απαιτείται για να δουλέψετε με το RadioTrack.




**Το κεντρικό control panel του RadioTrack θυμίζει αρκετά ραδιοκασετόφωνο αυτοκινήτου, μόνο που θα το βλέπετε σε κάποια γωνία του monitor του υπολογιστή σας.**




**Σίγουρα οι λειτουργίες Mute και Alarm δεν είναι κάτι που μπορείτε να βρείτε εύκολα σε οποιοδήποτε ραδιόφωνο.**

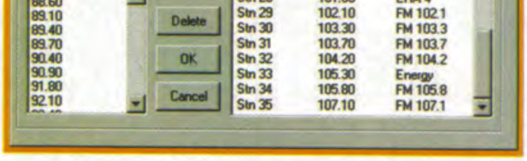
Τι συμβαίνει όμως από εκεί και πέρα; Τρέχοντας το πρόγραμμα, βλέπετε μπροστά σας ένα control panel που θυμίζει αρκετά ραδιοκασετόφωνο αυτοκινήτου. Υπάρχουν όλα τα απαραίτητα controls για volume, ανίχνευση σταθμών, αποθήκευση συχνοτήτων, mute, αλλά και controls για το ενσωματωμένο alarm που διαθέτει το RadioTrack.

Η λειτουργία του προγράμματος και της κάρτας RadioTrack είναι εξαιρετικά απλή και στην ουσία δεν διαφέρει από αυτή ενός κανονικού ψηφιακού ραδιοφώνου: Επιλέγετε το σταθμό που θέλετε μέσω των controls για τη συχνότητα, κάνετε fine-tune για να πιάσετε καλύτερο σήμα, ρυθμίζετε το volume στο επιθυμητό επίπεδο και αυτό ήταν όλο. Μπορείτε πλέον εύκολα και άνετα να ακούτε τους αγαπημένους σας σταθμούς απολαμβάνοντας την άνεση του υπολογιστή σας, χωρίς να χρειάζεται να ανακατεύεστε -όπως εγώ- με αναλογικά controls και 17 διαφορετικές συσκευές.

Το πρόγραμμα -αλλά και η κάρτα- προσφέρουν ακόμα μία πολύ σημαντική δυνατότητα: Μπορείτε να επιλέξετε την αυτόματη αναζήτηση ρυθμίζοντας ανάλογα την ευαισθησία του scanner, έτσι ώστε να βρίσκετε εύκολα και άμεσα όλους τους σταθμούς που μπορεί να ανιχνεύσει το RadioTrack. Αμέσως μετά έχετε τη δυνατότητα να αποθηκεύσετε όλους ή όσους από τους σταθμούς θέλετε στα Memory Preset buttons του Control Panel και έτσι να μπορείτε με το πάτημα ενός πλήκτρου να ακούτε τον σταθμό της επιλογής σας.

Είναι όμως όλα "καλά και άγια"; Δυστυχώς όχι. Οσο και αν προσπάθησα, η ενσωματωμένη κεραία δεν απέδωσε καθόλου καλά, έτσι με τη μέγιστη ευαισθησία δεν μπόρεσα να βρω περισσότερους από 30 σταθμούς στην περιοχή μου, όταν ξέρω ότι μπορούν να ληφθούν τουλάχιστον 45-50. Εκτός αυτού, ακόμα και στους γνωστότερους και δυνατότερους σταθμούς το σήμα δεν ήταν σχεδόν ποτέ τελείως καθαρό, έχοντας μονίμως παράσιτα, τα οποία προφανώς προέρχονταν από τα κυκλώματα της ίδιας της κάρτας (αφού δεν έφταιγαν ούτε οι σταθμοί ούτε ο υπολογιστής μου ούτε φυσικά η κεραία). Τέλος, η έλλειψη δυνατότητας επιλογής των σταθμών που θέλω να αποθηκεύσω μόνο σε ένα βήμα (πρέπει να επιλέξετε κάθε σταθμό ξεχωριστά) με ενόχλησε (πάντως όχι σημαντικά, αφού πρόκειται για μια ενέργεια που θα κάνετε μόλις μία φορά).

Εντούτοις συνολικά το RadioTrack είναι σίγουρα μια πολύ ευχάριστη, λειτουργική και αποδοτική προσθήκη στον υπολογιστή σας. Ειδικά στην τιμή που μπορείτε να το αποκτήσετε, αποτελεί μια αγορά που δύναται να γίνει εντελώς αβίαστα και εύκολα, ενώ παράλληλα αποδίδει τα μέγιστα και μπορεί να λύσει πολλά προβλήματα (όπως αυτά που προανέφερα στην εισαγωγή). Αν λοιπόν έχετε και εσείς παρόμοια προβλήματα ή ανάγκες, τότε μην το σκέφτεστε: RadioTrack.




**Το παράθυρο του Auto Scanner περιέχει όλα τα απαραίτητα για να κάνει τη ζωή σας ευκολότερη, αλλά δυστυχώς δεν μπορείτε να επιλέξετε τους σταθμούς που θέλετε σε μόνο ένα βήμα.**

**ΕΤΑΙΡΙΑ:** AIMS Labs
**ΔΙΑΘΕΣΗ:** Multirama Γερμανός, Λ. Βουλιαγμένης 534, τηλ.: 9966660
**ΤΙΜΗ:** 7.600 δρχ. + ΦΠΑ

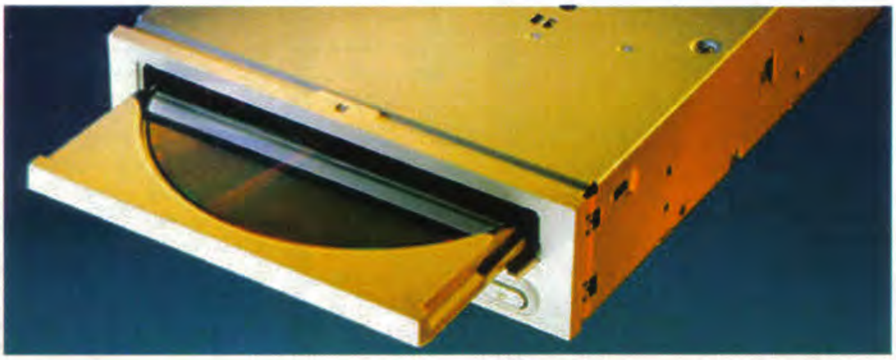


Πλαίσιο χωρίς όρια!
πλαισιο
Από το 1969, το Πλαίσιο είχε στόχο την καλύτερη εξυπηρέτηση του επαγγελματία. Σήμερα, 29 χρόνια και έξι καταστήματα μετά, προσφέρει ό,τι χρειάζεται ένα σύγχρονο γραφείο για την οργάνωσή του:
• COMPUTER HARD / SOFT WARE • MULTIMEDIA • ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ Η/Υ • ΜΗΧΑΝΕΣ ΓΡΑΦΕΙΟΥ • ΕΙΔΗ ΓΡΑΦΕΙΟΥ • ΕΙΔΗ ΣΧΕΔΙΟΥ - ΖΩΓΡΑΦΙΚΗΣ. Πέρα, όμως, από τα 14.000 προϊόντα του, το Πλαίσιο με τους 145 συνεργάτες του προσφέρει μια άρτια οργάνωση, μια απόλυτα εξειδικευμένη εξυπηρέτηση και τιμές στην καλύτερη σχέση με την ποιότητα. Αυτά, δεν έχουν όρια.
Τώρα και στη Γλυφάδα
Ζητείστε τους καταλόγους μας, για να βρείτε εξυπηρέτηση χωρίς όρια!
ΚΟΥΠΟΝΙ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ ΤΙΜΟΚΑΤΑΛΟΓΩΝ ΠΛΑΙΣΙΟ
ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΣΤΕ Η ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΕ FAX ΠΡΟΣ: ΠΛΑΙΣΙΟ COMPUTERS AEE
ΦΑΒΙΕΡΟΥ 5 - 144 52 - ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ FAX: 2892289
ΕΠΩΝΥΜΟ: ......
ΟΝΟΜΑ: ......
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: ...... ΕΤΑΙΡΙΑ: ......
ΟΔΟΣ: ...... ΑΡΙΘΜΟΣ: ......
ΠΟΛΗ: ...... Τ.Κ.: ......
ΤΗΛ.: ......
Παρακαλώ να μου αποσταλεί ο τιμοκατάλογος
ΝΕΑ ΕΠΟΧΗ ΣΤΟ ΓΡΑΦΕΙΟ
Παρακαλώ να μου αποσταλεί ο τιμοκατάλογος
COMPUTER SOFT/HARD WARE
• ΣΥΓΚΡΟΤΗΜΑ ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗΣ - ΦΑΒΙΕΡΟΥ 5, ΤΗΛ. ΚΕΝΤΡΟ: 2892000
• ΑΘΗΝΑ - ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 24 - ΤΗΛ.: 3844001-4
• Ν. ΨΥΧΙΚΟ - ΟΜΗΡΟΥ 5 - ΤΗΛ.: 6779200-3
• ΓΛΥΦΑΔΑ - ΛΑΖΑΡΑΚΗ & Λ. ΑΘΗΝΩΝ 5 - ΤΗΛ.: 8981700
• SERVICE & UPGRADE: ΖΑΪΜΗ 10, ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 3846483, 3846433, 3844001 - FAX: 3806928
• ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ - Π.Π. ΓΕΡΜΑΝΟΥ 11 & ΤΣΙΜΙΣΚΗ - ΤΗΛ.: 031-260491, 262949 ΝΕΟ (Από αρχές Δεκεμβρίου)
interpress

*Επιμέλεια: Ιάσονας Δούζας*

# CD RECORDERS

## Λύσεις για εύκολο και γρήγορο back up



**Πληθώρα συσκευών κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά στο χώρο του CD recording. Καθώς το CD αποτελεί πλέον τον πιο ενδεδειγμένο και συνήθη τρόπο πραγματοποίησης μεγάλων back up, πιστεύουμε πως μια περιήγηση στα μοντέλα του είδους σίγουρα θα ενδιαφέρει αρκετούς από εσάς. Πάμε λοιπόν!**

Η Hewlett-Packard παράγει εδώ και καιρό ένα από τα πιο αξιόπιστα και δοκιμασμένα CD recorders. Το SuperStore CD-Writer Plus 7200 διατίθεται σε δύο εκδόσεις (εσωτερικό και εξωτερικό), που διαθέτουν τα ίδια τεχνικά χαρακτηριστικά. Το εσωτερικό χρησιμοποιεί το πρωτόκολλο επικοινωνίας ATAPI, ενώ το εξωτερικό διασυνδέεται μέσω της παράλληλης θύρας, οπότε μειονεκτεί σε επιδόσεις. Η ταχύτητα ανάγνωσης των CD-ROMs ανέρχεται σε 6x, ενώ η μέγιστη ταχύτητα εγγραφής εντοπίζεται σε 2x τόσο για τους δίσκους CD-R όσο και για τους επανεγγράψιμους (CD-RW). Ο buffer του drive είναι μεγέθους 1MB, ενώ ο μέσος χρόνος πριν από την εμφάνιση βλάβης (MTBF) συναντάται στο εντυπωσιακό νούμερο των 150.000 ωρών. Η νεότερη συσκευή της HP στο χώρο ονομάζεται SuperStore CD-Writer Plus 8100i και διατίθεται μόνο σε εσωτερική E-IDE (ATAPI) έκδοση. Το drive αυτό είναι ικανό να διαβάζει τα δεδομένα με μέγιστη διαμεταγωγή 24x, ενώ πραγματοποιεί εγγραφή των δίσκων CD-R στην ταχύτητα 4x και των επανεγγράψιμων στην ταχύτητα 2x. Παρά τις βελτιωμένες επιδόσεις του, το νέο drive εξακολουθεί να διαθέτει 1MB buffer, ο οποίος ενδέχεται να αποδειχτεί ανεπαρκής σε ορισμένες περιπτώσεις. Σημειώνουμε τέλος πως το access time, σύμφωνα με τον κατασκευαστή, βρίσκεται στα 150ms.





Η Mitsumi διαθέτει στην αγορά ίσως το φθηνότερο CD recorder. Ο μικρός buffer του drive (μεγέθους 512KB), η μη υποστήριξη όλων των τρόπων εγγραφής καθώς και η αδυναμία χρήσης επανεγγράψιμων δίσκων δεν προδιαθέτουν για κάτι το σημαντικό. Οντως, το CR-2801TE μπορεί να μη βασίζεται στην αιχμή της τεχνολογίας, παρ' όλα αυτά πραγματοποιεί αναπαραγωγή στην ταχύτητα 8x, ενώ συνοδεύεται από ικανοποιητικό software, που το καθιστά ελκυστικό χάρη στη χαμηλή τιμή του. Το νεότερο μοντέλο της Mitsumi, με τον κωδικό CR-4801TE, υποστηρίζει όλους τους τρόπους εγγραφής, ενώ διατίθεται, όπως και ο πρόγονός του, αποκλειστικά για το E-IDE (ATAPI) interface. Η ταχύτητα αναπαραγωγής του drive παραμένει στην τιμή 8x, η ταχύτητα εγγραφής ωστόσο έχει φτάσει την τιμή 4x και ο buffer έχει μεγαλώσει στα 2MB. Δυστυχώς ούτε το CR-4801TE αναγνωρίζει τους επανεγγράψιμους δίσκους, ενώ εντύπωση δημιουργεί η μικρή τιμή MTBF (μόλις 50.000 ώρες), που προκαλεί ερωτήματα για την αξιοπιστία της συσκευής.

Η φθηνότερη συσκευή τετραπλής ταχύτητας εγγραφής ανήκει στην Panasonic. Το μοντέλο CW-7502 ακολουθεί το πρωτόκολλο SCSI, διαθέτει buffer χωρητικότητας 1MB, ενώ πραγματοποιεί ανάγνωση στην ταχύτητα 8x. Η χαμηλή τιμή του έγκειται πιθανότατα στην απουσία συνοδευτικού software καθώς και στη μη υποστήριξη επανεγγράψιμων (CD-RW) δίσκων. Εάν τα ανωτέρω δεν σας απασχολούν, τότε η συσκευή της Panasonic ίσως αποδειχτεί ένας υπερπολύτιμος σύντροφος, δεδομένης και της αξιοπιστίας της.

Η Philips διαθέτει στην αγορά τα μοντέλα PCA362RW και PCA363RW, σε εσωτερική και εξωτερική μορφή αντίστοιχα. Η εγγραφή και η





επανεγγραφή πραγματοποιούνται στην ταχύτητα 2x, ενώ η ανάγνωση στην περίεργη ονομαστική ταχύτητα 6,5x. Ο μέσος χρόνος προσπέλασης δεδομένων βρίσκεται στα 290ms, ενώ ο buffer των drives είναι μεγέθους 1MB. Αξίζει



να σημειωθεί πως τα μοντέλα αυτά παράγονται και υπό την επωνυμία της Hewlett-Packard (σειρά SuperStore CD-Writer Plus 7200), με καλύ-



τερο συνοδευτικό software και υψηλότερη τιμή. Τέλος, το μοντέλο PCA350RW διαθέτει τα ίδια τεχνικά χαρακτηριστικά, αλλά συνεργάζεται με το πρωτόκολλο SCSI.

Το Plextor PX-R412C είναι από τις λίγες συσκευές του είδους που χρησιμοποιούν το δύσχρηστο αλλά και ασφαλέστερο caddy για την εισαγωγή των CDs. Η μέγιστη ταχύτητα εγγραφής που υποστηρίζει είναι 4x, ενώ αυτή της ανάγνωσης αγγίζει τα 12x. Η αξιοπιστία του drive κυμαίνεται σε κορυφαία επίπεδα, ενώ με τον buffer των 2MB σπάνια θα καταλήξετε με κάποιο "καμένο" CD. Το PX-R412C δεν προσφέρει δυνατότητα επανεγγραφής, ακολουθεί το πρωτόκολλο SCSI-2, ενώ διατίθεται σε εσωτερική και εξωτερική έκδοση.



Η Ricoh παράγει τη σειρά επανεγγράψιμων drives MP6200, που αποτελείται από τα μοντέλα MP6200A και MP6200S, για το E-IDE και το SCSI interface αντίστοιχα. Η ταχύτητα εγγραφής ανέρχεται σε 2x, ενώ αυτή της ανάγνωσης σε 6x. Συνεπώς έχουμε να κάνουμε με σχετικά



παλαιές σχεδιάσεις, κάτι που επιβεβαιώνεται και από το μετριότατο access time των 350ms. Ο buffer των drives είναι μεγέθους 1MB, ενώ το συνοδευτικό software δεν υστερεί σε κάποιο τομέα. Το κορυφαίο rewritable drive της Ricoh που παρουσιάστηκε τον τελευταίο καιρό έχει την κωδική ονομασία MP7040A-DP και προς το παρόν διατίθεται σε εσωτερική έκδοση μόνο για το E-IDE (ATAPI) interface. Το νέο μοντέλο πετυχαίνει εγγραφή και επανεγγραφή με ρυθμό μεταφοράς δεδομένων 4x, ενώ προσφέρει διαμεταγωγή 20x κατά την ανάγνωση CD-ROMs (με access time μόλις 120ms) και 8x κατά την ανάγνωση CD-RW. Επιπλέον διαθέτει buffer με χωρητικότητα 2MB. Το κορυφαίο drive της Ricoh λοιπόν αποτελεί αυτή τη στιγμή την αιχμή της τεχνολογίας.

Η Sony με το μοντέλο CDU948S προσφέρει ταχύτητα εγγραφής 4x και ταχύτητα ανάγνωσης 8x. Η συσκευή ακολουθεί το πρωτόκολλο SCSI-2, διαθέτει buffer με χωρητικότητα 2MB, ενώ δεν υποστηρίζει επανεγγραφή. Επίσης, η εισαγωγή των CDs γίνεται με caddy που θα προβληματίσει το μέσο χρήστη. Το νεότερο drive της εταιρίας δεν χρησιμοποιεί το δύσχρηστο caddy, ενώ διατίθεται αποκλειστικά για το πρωτόκολλο ATAPI. Οι επιδόσεις που επιτυγχάνει χαρακτηρίζονται εντυπωσιακές, αφού η ανάγνωση των CD-ROMs πραγματοποιείται με μέγιστη ταχύτητα 24x, ενώ η εγγραφή των δίσκων CD-R με ταχύτητα 4x. Οι επανεγγράψιμοι δίσκοι (CD-RW) εγγράφονται με ταχύτητα 2x. Το CRX100E διαθέτει buffer μεγέθους 1MB και μέσο χρόνο προσπέλασης δεδομένων (access time) ίσο με 150ms.

Η Teac προσφέρει το CD-R55S, που διακρίνεται από καλές επιδόσεις. Με 12x ταχύτητα ανάγνωσης και 4x ταχύτητα εγγραφής, το συγκεκριμένο drive δεν θα ικανοποιήσει μόνο όσους αναζητούν μια συσκευή με δυνατότητες επανεγγραφής. Ο buffer του Teac διαθέτει 1MB χωρητικότητα, ενώ το access time βρίσκεται στα 165ms. Δυστυχώς η συσκευή ακολουθεί αποκλειστικά το πρωτόκολλο SCSI-2, που είναι ασύμφορο για το μέσο χρήστη, ενώ το MTBF που παραθέτει ο κατασκευαστής εντοπίζεται σε μόλις 50.000 ώρες.

Η JVC παράγει δύο συσκευές του είδους. Η πρώτη διαθέτει δυνατότητα εγγραφής-επανεγγραφής στην ταχύτητα 2x και ανάγνωσης στην ταχύτητα 6x, ενώ η δεύτερη γράφει με μέγιστη ταχύτητα 4x και διαβάζει με 12x, δίχως όμως να υποστηρίζει επανεγγράψιμους δίσκους.

Η κορυφαία στο χώρο Yamaha παράγει πληθώρα μοντέλων, ώστε να καλύπτει όλες τις απαιτήσεις. Η σειρά CRW2216 (SCSI και IDE) πραγματοποιεί εγγραφή-επανεγγραφή με ταχύτητα 2x και



ανάγνωση με ταχύτητα 16x, ενώ διαθέτει buffer 1MB. Το μοντέλο CRW2260TIPC γράφει με ταχύτητα 2x, υποστηρίζει επανεγγραφή και διαβάζει με ταχύτητα 6x, ενώ συμβαδίζει με το πρωτόκολλο SCSI-2. Τα μοντέλα



CRW4001TIPC και CRW4261TIPC (για το E-IDE interface) διαθέτουν buffer 2MB για μεγαλύτερη ασφάλεια, πραγματοποιούν εγγραφή των CD-RW με ταχύτητα 2x και των CD-R με 4x, ενώ η ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων κατά την ανάγνωση φτάνει την τιμή 6x. Το μοντέλο CRW4260 διαφέρει από τα προηγούμενα μόνο στη χρήση του πρωτοκόλλου SCSI-2, ενώ διατίθεται τόσο σε εσωτερική όσο και σε εξωτερική έκδοση. Η κορυφαία σειρά της Yamaha διακρίνεται στα μοντέλα CRW4416S και CRW4416E, για το SCSI-2 και E-IDE interface αντίστοιχα. Τα drives αυτά πραγματοποιούν εγγραφή-επανεγγραφή με ταχύτητα 4x και ανάγνωση με ταχύτητα 16x, ενώ διαθέτουν 2MB buffer.



# USER POWER

**Τον τελευταίο καιρό, ορισμένες εταιρίες και καταστήματα εμφανίζονται να μη γνωρίζουν τι πουλάνε, με αποτέλεσμα να εξαπατούν τους αγοραστές - άθελά τους τις περισσότερες φορές αλλά και ηθελημένα σε ορισμένες περιπτώσεις. Η πέτρα του σκανδάλου αυτήν τη φορά ονομάζεται Matrox Mystique G200 και πρόκειται για ένα θέμα το οποίο χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή.**

Του Γιάννη Πατρίκου
master@compulink.gr

## ΠΡΟΣΟΧΗ ΣΤΙΣ MATROX MYSTIQUE!

Τι κάρτα γραφικών έχετε στον υπολογιστή σας; Αν πιστεύετε ότι έχετε Matrox Mystique G200, μη βιαστείτε να πάρετε όρκο. Βλέπετε, αυτό που κυκλοφορεί ευρέως στην ελληνική αγορά διαφημίζεται εντόνως και παρουσιάζεται μετά βαΐων και κλάδων από "ειδικά" περιοδικά της Πληροφορικής τις περισσότερες φορές ουδεμία σχέση έχει με τη Matrox Mystique G200.

Το γεγονός αυτό μου επισήμανε πρόσφατα ο Αντρέας Τσουρινάκης, ο οποίος είναι γνωστός "ψείρας" - με την έννοια ότι την "ψάχνει" πολύ προτού παραδώσει τα όπλα. Ετσι έγινε και στην περίπτωση αυτή. Ο Αντρέας με ενημέρωσε για την κατάσταση που επικρατεί στην αγορά και την αντιμετώπιση από μέρους των ελληνικών καταστημάτων και εταιριών στις οποίες απευθύνθηκε.

Οταν παρουσίασε σε ένα "computer shop" (διαφημίζει την κάρτα ως "Matrox Mystique G200") στοιχεία που αποδεικνύουν ότι η Matrox Mystique G200 διαθέτει TV-out, ενώ η διαφημιζόμενη κάρτα δεν διέθετε, το κατάστημα ισχυρίστηκε ότι φταίει ο αντιπρόσωπος, ο οποίος τους την πούλησε ως Mystique (καλά, το κατάστημα δεν ξέρει τι πουλάει;). Το κατάστημα επικοινώνησε με τον αντιπρόσωπο, ο οποίος στην αρχή ισχυρίστηκε ότι πρόκειται για παλιότερη έκδοση της Mystique. Ο Αντρέας επικοινώνησε και με μια άλλη μεγάλη εταιρία που εισάγει προϊόντα της Matrox, η οποία ανέφερε ότι πρόκειται για μια ειδική έκδοση της Mystique για την ευρωπαϊκή αγορά.

Εξαιτίας της σύγχυσης που επικρατεί στους ίδιους τους αντιπροσώπους και τους μεταπωλητές στο θέμα της Matrox Mystique G200, με αποτέλεσμα ο τελικός χρήστης να μην παίρνει αυτό που νομίζει ότι αγοράζει, το "PC Master" επικοινώνησε μέσω e-mail τόσο με την εταιρία Matrox όσο και με τον υπεύθυνο ενός ανεξάρτητου site, το οποίο ασχολείται αποκλειστικά με τα προϊόντα της Matrox. Ακολουθούν το e-mail που στείλαμε, καθώς και οι αντίστοιχες απαντήσεις. Οι μεταφράσεις από τα αγγλικά είναι όσο πιο πιστές γίνεται.

*"Αγαπητοί κύριοι,*

*Ονομάζομαι Γιάννης Πατρίκος και είμαι διευθυντής Σύνταξης του περιοδικού 'PC Master', του πρώτου περιοδικού στην Ελλάδα στο χώρο των computer games και του home computing εδώ και εννέα χρόνια.*

*Απευθύνομαι σε εσάς για να δώσετε μια απάντηση σε ένα πρόβλημα που έχει προκύψει εδώ στην Ελλάδα σχετικά με την κάρτα γραφικών Matrox Mystique. Πολλά computer shops αλλά και μεγάλες εταιρίες πωλούν μια κάρτα γραφικών την οποία ονομάζουν 'Matrox Mystique G200' αλλά η κάρτα αυτή, παρ' όλο που ενσωματώνει μνήμη SDRAM, δεν είναι εξοπλισμένη με έξοδο TV-out όπως θα έπρεπε. Επικοινωνήσαμε με τα καταστήματα για το θέμα αυτό, αλλά λάβαμε αντιφατικές απαντήσεις. Αλλοι αναφέρουν ότι πρόκειται για ειδική έκδοση της Mystique G200 για την ευρωπαϊκή αγορά, άλλοι ότι πρόκειται για μια παλαιότερη έκδοση της Mystique, η οποία δεν διέθετε TV-out και άλλοι ισχυρίζονται ότι η κάρτα αυτή ουδεμία σχέση έχει με τη Matrox Mystique G200.*

*Θα σας είμαστε υπόχρεοι αν μας δί-*




Η ευρωπαϊκή έκδοση της Mystique G200. Διακρίνεται καθαρά το TV-out.

*νατε κάποια απάντηση. Οι αναγνώστες μας έχουν το δικαίωμα να γνωρίζουν τι γίνεται.*

*Ευχαριστώ εκ των προτέρων*

*Γιάννης Πατρίκος"*

Η επίσημη απάντηση της Matrox ήταν η εξής:

*"Αγαπητέ κ. Πατρίκο,*

*Η κάρτα στην οποία αναφέρεστε φαίνεται ότι είναι η Matrox MGA-G200 SD, μια κάρτα με 8MB SDRAM χωρίς συνδέσεις για video-out και με Ramdac στα 230MHz. Το προϊόν αυτό αφορά στην ολοκλήρωση συστημάτων. Δεν το πουλάμε δηλαδή στη λιανική αγορά, παρά μόνον στη χονδρική, ώστε οι κατασκευαστές υπολογιστών της μεσαίας κατηγορίας να το συμπεριλάβουν στα μηχανήματά τους. Ενσωματώνει το ίδιο γρήγορο MGA-G200 DualBus 128-bit chip που περιέχει την αρχιτεκτονική Symmetric Rendering και το μοναδικό χαρακτηριστικό 32-bit 3D Rendering Vibrant Color Quality που υπάρχει στις κάρτες Millennium G200, Mystique G200 και Marvel G200. Το κόστος του προϊόντος αυτού είναι πολύ χαμηλότερο από το αντίστοιχο της Millennium G200 με 8MB SGRAM ή της Mystique G200 8MB SDRAM, ώστε να αντεπεξέλθουμε στις ανάγκες των OEMs και των συναρμολογητών υπολογιστών.*

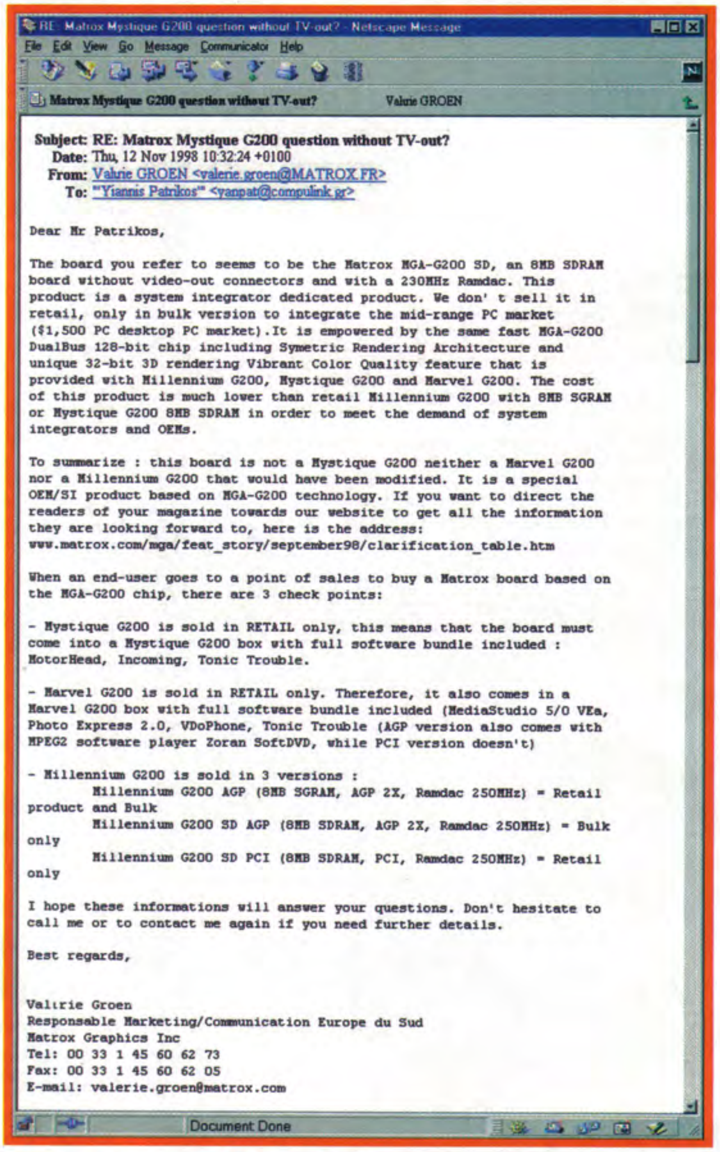
*Εν κατακλείδι, η κάρτα αυτή ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ούτε Mystique G200, ούτε Marvel G200, ούτε κάποια μετατοιημένη Millennium G200. Είναι ένα ειδικό προϊόν OEM που βασίζεται στην τεχνολογία MGA-G200. Αν θέλουν οι αναγνώστες σας, μπορούν να επισκεφθούν το site της Matrox στη διεύθυνση www.matrox.com/ mga/ feat_story/september98/clarification_table.htm, για να βρουν τις πληροφορίες που χρειάζονται.*

*Οταν ο τελικός χρήστης πηγαίνει σε ένα κατάστημα για να αγοράσει μια κάρτα Matrox βασισμένη στο chip MGA-G200, έχει τρεις επιλογές:*

*- Τη Mystique G200, η οποία πωλείται μόνο στη ΛΙΑΝΙΚΗ, κάτι που σημαίνει ότι θα πρέπει να*



**Η MGA-G200 SD. Δεν διαθέτει TV-out.**



RE: Matrox Mystique G200 question without TV-out? - Netscape Message

File Edit View Go Message Communicator Help

Matrox Mystique G200 question without TV-out? Valrie GROEN

**Subject:** RE: Matrox Mystique G200 question without TV-out?
**Date:** Thu, 12 Nov 1998 10:32:24 +0100
**From:** Valrie GROEN <valerie.groen@MATROX.FR>
**To:** "Yiannis Patrikos" <yanpat@compulink.gr>

Dear Mr Patrikos,

The board you refer to seems to be the Matrox MGA-G200 SD, an 8MB SDRAM board without video-out connectors and with a 230MHz Ramdac. This product is a system integrator dedicated product. We don' t sell it in retail, only in bulk version to integrate the mid-range PC market ($1,500 PC desktop PC market).It is empowered by the same fast MGA-G200 DualBus 128-bit chip including Symetric Rendering Architecture and unique 32-bit 3D rendering Vibrant Color Quality feature that is provided with Millennium G200, Mystique G200 and Marvel G200. The cost of this product is much lower than retail Millennium G200 with 8MB SGRAM or Mystique G200 8MB SDRAM in order to meet the demand of system integrators and OEMs.

To summarize : this board is not a Mystique G200 neither a Marvel G200 nor a Millennium G200 that would have been modified. It is a special OEM/SI product based on MGA-G200 technology. If you want to direct the readers of your magazine towards our website to get all the information they are looking forward to, here is the address:
www.matrox.com/mga/feat_story/september98/clarification_table.htm

When an end-user goes to a point of sales to buy a Matrox board based on the MGA-G200 chip, there are 3 check points:

- Mystique G200 is sold in RETAIL only, this means that the board must come into a Mystique G200 box with full software bundle included : MotorHead, Incoming, Tonic Trouble.

- Marvel G200 is sold in RETAIL only. Therefore, it also comes in a Marvel G200 box with full software bundle included (MediaStudio 5/0 VEa, Photo Express 2.0, VDoPhone, Tonic Trouble (AGP version also comes with MPEG2 software player Zoran SoftDVD, while PCI version doesn't)

- Millennium G200 is sold in 3 versions :
Millennium G200 AGP (8MB SGRAM, AGP 2X, Ramdac 250MHz) = Retail product and Bulk
Millennium G200 SD AGP (8MB SDRAM, AGP 2X, Ramdac 250MHz) = Bulk only
Millennium G200 SD PCI (8MB SDRAM, PCI, Ramdac 250MHz) = Retail only

I hope these informations will answer your questions. Don't hesitate to call me or to contact me again if you need further details.

Best regards,

Valιrie Groen
Responsable Marketing/Communication Europe du Sud
Matrox Graphics Inc
Tel: 00 33 1 45 60 62 73
Fax: 00 33 1 45 60 62 05
E-mail: valerie.groen@matrox.com

Document Done

**Η επίσημη απάντηση που λάβαμε από τη Matrox.**

*περιέχεται σε ένα κουτί που θα αναγράφει Mystique G200 και να συνοδεύεται από software, το οποίο θα περιλαμβάνει μεταξύ άλλων: MotorHead, Incoming, Tonic Trouble.*

*- Τη Marvel G200, η οποία πωλείται μόνο στη ΛΙΑΝΙΚΗ, κάτι που σημαίνει ότι θα πρέπει να περιέχεται σε ένα κουτί που θα αναγράφει Marvel G200 και να συνοδεύεται από software, το οποίο θα περιλαμβάνει μεταξύ άλλων: MediaStudio 5/0 VEa, Photo Express 2.0, VDoPhone, Tonic Trouble (η AGP version συνοδεύεται και από τον MPEG2 software player Zoran SoftDVD, ενώ η PCI version όχι).*

*- Τη Millennium G200, η οποία πωλείται σε τρεις εκδόσεις:*

*α. Millennium G200 AGP (8MB SGRAM, AGP 2X, Ramdac 250MHz), σε εκδόσεις για λιανική και χονδρική πώληση.*

*β. Millennium G200 SD AGP (8MB SDRAM, AGP 2x, Ramdac 250MHz), έκδοση μόνο για χονδρική πώληση.*

*γ. Millennium G200 SD PCI (8MB SDRAM, PCI, Ramdac 250MHz), έκδοση μόνο για λιανική πώληση.*

*Ελπίζω οι πληροφορίες αυτές να απαντούν στις ερωτήσεις σας. Μη διστάσετε να επικοινωνήσετε μαζί μου για περαιτέρω πληροφορίες.*

*Χαιρετισμούς*

*Valerie Groen*

*Υπεύθυνη Marketing/Επικοινωνίας για την Ευρώπη"*

Ιδού και η απάντηση του Anthony Pitt από το Matrox Users Resource Centre:

*"Θα πρέπει να μιλήσεις με τη Matrox για την επίσημη απάντηση στο θέμα αυτό. Το site www.matroxusers.com διευθύνεται από έναν χρήστη με στόχο να ενημερώσει άλλους χρήστες της Matrox και δεν έχει καμία σχέση με την εταιρία Matrox στη διεύθυνση www.matrox.com.*

*Ομως, από την εμπειρία μου μπορώ να σε ενημερώσω για το θέμα αυτό, το οποίο ήταν ένα μεγάλο πρόβλημα για τους χρήστες. Υπάρχουν καταρχήν οι εκδόσεις των καρτών σε κουτί, αυ-*

τές στις οποίες γίνονται τα reviews, για παράδειγμα Millennium G200, Mystique G200. Μετά υπάρχουν και οι εκδόσεις OEM καρτών χωρίς κουτί, οι οποίες πωλούνται κάτω από διαφορετικά ονόματα, άλλες φορές από άγνοια και άλλες φορές επίτηδες από μεταπωλητές που προσπαθούν να 'πασάρουν' τη φθηνότερη OEM έκδοση ως την ακριβότερη έκδοση που προορίζεται για λιανική πώληση.

*Σου παραθέτω τα επίσημα ονόματα και τις συνδέσεις των καρτών με το chip G200 της Matrox. Η κάρτα που μου περιγράφεις φαίνεται ότι είναι η MGA-G200 SD και πρέπει να πωλείται με αυτό ακριβώς το όνομα και όχι ως 'Mystique' ή 'Millennium'.*

*Προϊόντα σε κουτί για λιανική πώληση*

| Ονομα | RAMDAC | Τύπος μνήμης |
|---|---|---|
| Millennium G200 | 250MHz | SGRAM |
| Mystique G200 | 230MHz | SDRAM + TV out |
| Marvel G200 | 230MHz | SDRAM |
| Marvel G200-TV | 230Mhz | SDRAM + TV tuner |

*Προϊόντα OEM χωρίς κουτί*

| Ονομα | RAMDAC | Τύπος μνήμης |
|---|---|---|
| Millennium G200SD | 250MHz | SDRAM |
| MGA-G200SD | 230MHz | SDRAM |

*Στις περισσότερες περιπτώσεις η κάρτα OEM είναι στην πραγματικότητα η MGA-G200SD, η οποία πωλείται κάτω από μια σωρεία εσφαλμένων ονομάτων. Ελπίζω οι πληροφορίες αυτές να σε βοήθησαν.*

*Anthony Pitt*
*Matrox Users Resource Centre*
*www.matroxusers.com"*

Από τα ανωτέρω είναι εύκολο να καταλάβει κάποιος ότι για να λέγεται μια κάρτα γραφικών "Matrox Mystique G200" θα πρέπει να πληροί τις ακόλουθες προϋποθέσεις:

- **Να έχει το τσιπάκι MGA-G200 της Matrox**
- **Να έχει Ramdac 230 MHz**
- **Να έχει SDRAM**
- **Να έχει έξοδο TV-out**
- **Να έρχεται σε κουτί το οποίο να περιέχει drivers αλλά και το ακόλουθο sofware: MotorHead, Incoming, Tonic Trouble.**

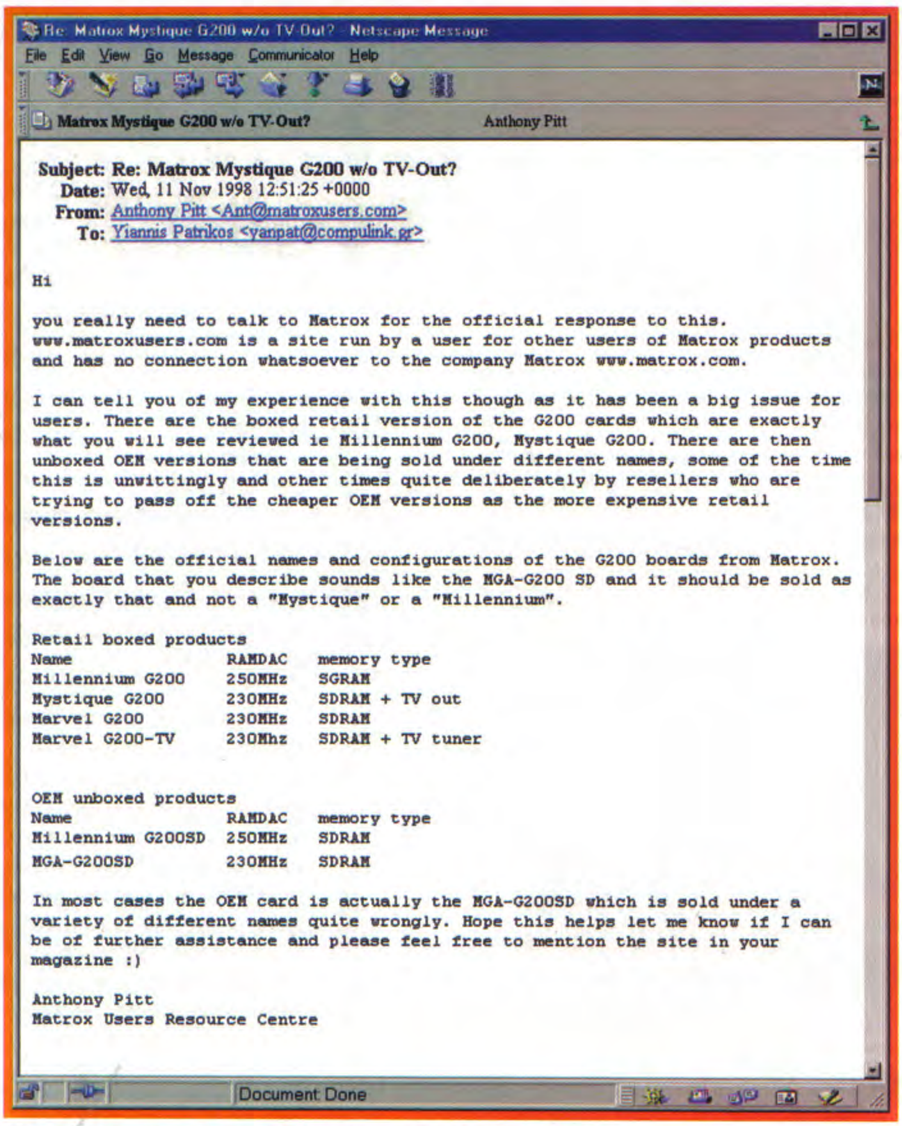
Αν έστω και ένα από τα χαρακτηριστικά λείπει από την κάρτα που αγοράσατε, τότε σίγουρα δεν είναι Matrox Mystique G200. Είναι κάτι άλλο. Διαθέτει μεν το τσιπάκι MGA-G200 αλλά δεν είναι Mystique.

**Λοιπόν; Τι έγινε; Το κατάστημα που σας πούλησε την κάρτα για Matrox Mystique G200 σας κοροϊδεψε; Αυστηρά μιλώντας, ναι. Σας πούλησε κάτι το οποίο δεν ήταν αυτό που ζητήσατε και αυτό που σας έλεγε ότι είναι. Ομως, μπορεί και το κατάστημα το ίδιο να μη γνώριζε για τη διαφορά αυτή - εδώ δεν γνωρίζει ο αντιπρόσωπος...** Επιπλέον, εξαρτάται από την τιμή στην οποία σας πούλησε την κάρτα. Η προτεινόμενη λιανική τιμή της Matrox Mystique G200 στην Αγγλία είναι 129 λίρες - γύρω στις 64.000 δρχ. Αν δώσατε κάποιο ποσό που πλησιάζει την τιμή αυτή αλλά η κάρτα που πήρατε δεν έχει TV-out ή δεν συνοδεύεται από το software που θα έπρεπε, τότε μάλλον θα πρέπει να μιλήσουμε για... ενέργεια εκ του πονηρού. Αν όμως το ποσό που πληρώσατε είναι αρκετά χαμηλότερο, τότε θα πρέπει να μιλήσουμε μάλλον για άγνοια εκ μέρους του καταστήματος: Η κάρτα που αγοράσατε πράγματι κοστίζει τόσα όσα πληρώσατε, όμως δεν είναι η Matrox Mystique G200.

Απ' ό,τι γνωρίζουμε, η σύγχυση αυτή υπάρχει και σε άλλες κάρτες της Matrox και όχι μόνον στη Mystique. Ετσι, το ένα από τα δύο μεγάλα ελληνικά περιοδικά του χώρου παρουσίασε την MGA-G200SD ως Matrox Millennium, επειδή έτσι του είπε ο αντιπρόσωπος, ωστόσο ο συντάκτης είχε σημειώσει ότι η συγκεκριμένη κάρτα ΔΕΝ είναι η Millennium με τα χαρακτηριστικά που δίνει η Matrox. **Το δεύτερο από τα δύο μεγάλα περιοδικά παρουσίασε αβασάνιστα την MGA-G200SD ως Matrox Mystique, χωρίς κανένα επιπλέον σχόλιο.** Τι να πεις...

**Προσοχή λοιπόν στο εξής! Αν θέλετε να πάρετε σώνει και καλά Matrox Mystique G200, μην αρκεστείτε μόνον στο λόγο του πωλητή.** Εξετάστε αν η κάρτα βρίσκεται σε κουτί που αναγράφει "Matrox Mystique G200", αν διαθέτει TV-out, αν -φυσικά- έχει το τσιπάκι MGA-G200 και αν συνοδεύεται από το software που πρέπει.

PC


Re: Matrox Mystique G200 w/o TV Out? - Netscape Message
File Edit View Go Message Communicator Help
Matrox Mystique G200 w/o TV-Out? Anthony Pitt

Subject: Re: Matrox Mystique G200 w/o TV-Out?
Date: Wed, 11 Nov 1998 12:51:25 +0000
From: Anthony Pitt <Ant@matroxusers.com>
To: Yiannis Patrikos <yanpat@compulink.gr>

Hi

you really need to talk to Matrox for the official response to this. www.matroxusers.com is a site run by a user for other users of Matrox products and has no connection whatsoever to the company Matrox www.matrox.com.

I can tell you of my experience with this though as it has been a big issue for users. There are the boxed retail version of the G200 cards which are exactly what you will see reviewed ie Millennium G200, Mystique G200. There are then unboxed OEM versions that are being sold under different names, some of the time this is unwittingly and other times quite deliberately by resellers who are trying to pass off the cheaper OEM versions as the more expensive retail versions.

Below are the official names and configurations of the G200 boards from Matrox. The board that you describe sounds like the MGA-G200 SD and it should be sold as exactly that and not a "Mystique" or a "Millennium".

Retail boxed products

| Name | RAMDAC | memory type |
|---|---|---|
| Millennium G200 | 250MHz | SGRAM |
| Mystique G200 | 230MHz | SDRAM + TV out |
| Marvel G200 | 230MHz | SDRAM |
| Marvel G200-TV | 230Mhz | SDRAM + TV tuner |

OEM unboxed products

| Name | RAMDAC | memory type |
|---|---|---|
| Millennium G200SD | 250MHz | SDRAM |
| MGA-G200SD | 230MHz | SDRAM |

In most cases the OEM card is actually the MGA-G200SD which is sold under a variety of different names quite wrongly. Hope this helps let me know if I can be of further assistance and please feel free to mention the site in your magazine :)

Anthony Pitt
Matrox Users Resource Centre

Document: Done

**Η απάντηση από τον Anthony Pitt του Matrox Users Resource Centre.**


WARZONE
ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΑΧΩΝ
IMPERIAL
WARZONE
κάισσα
παιχνίδια στρατηγικής & φιγούρες φαντασίας
• Καλλιδρομίου 8 & Ιπποκράτους Τηλ.: 3606488
• Δεριγνύ 23, Πλ. Βικτωρίας Τηλ.: 8813990
• Φοίβης 11 & Ι. Μεταξά, Γλυφάδα Τηλ.: 8982057
• Υψηλάντου 174-176, Πειραιάς Τηλ.: 4296636
• Πατριάρχου Ιωακείμ 8, Θεσσαλονίκη Τηλ.: 257397
• Κονδύλη 7 (Ταχυδρομείο), Μαρούσι Τηλ.: 6141675
• Τιμοθέου 8 & Υμηττού, Παγκράτι Τηλ.: 7265435
• Πλ. Αγ. Αικατερίνης 21, Ηράκλειο Τηλ.: 285659
• Κυδωνίας 107, Χανιά Τηλ.: 0821-88996
ΕΟΡΤΑΣΤΙΚΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ
Βιβλίο Κανόνων
+
Βασική διμοιρία
12.400 8.000 δρχ

Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής
lost@otenet.gr

# Η ΣΥΝΘΗΚΗ ΤΟΥ ΣΕΝΓΚΕΝ

## Οταν τα PCs γίνονται... κατάσκοποι!

**Αυτό το μήνα αποφασίσαμε να ασχοληθούμε με ένα θέμα που έχει έμμεση σχέση με την τεχνολογία. Αναφερόμαστε στη Συνθήκη του Σένγκεν, η οποία αξιοποιεί τις δυνατότητες των νέων τεχνολογιών με σκοπό την αστυνόμευση και το "φακέλωμα" των πολιτών των χωρών που την υπογράφουν. Η Συνθήκη έχει υπογραφεί και επικυρωθεί με νόμο από τη χώρα μας και, σύμφωνα με το άρθρο 28 του Συντάγματος, "αποτελεί αναπόσπαστο μέρος του ελληνικού δικαίου" και "υπερισχύει των αντίθετων νόμων".**

Ο Τζορτζ Οργουελ στο περίφημο βιβλίο του "1984" είχε προβλέψει ένα ζοφερό μέλλον αστυνόμευσης και απολυταρχίας, όπου σε κάθε χώρο μία τηλεοπτική οθόνη παρακολουθούσε τους ανθρώπους και τις σκέψεις τους. Μπορεί όλα αυτά να φάνταζαν κάποτε ιστορία επιστημονικής φαντασίας και να απείχαν πολύ από την πραγματικότητα, σήμερα όμως, εν έτει 1998, δεν είμαστε και πολύ σίγουροι για το αν μπορούμε να τα αγνοήσουμε. Ο Μεγάλος Αδελφός είναι σίγουρα πολύ καλά κρυμμένος για να τον υποδείξουμε, και θα ήταν έτσι κι αλλιώς αφελές να τον αναζητήσουμε σε ένα και μοναδικό πρόσωπο (όχι, ο Bill Gates δεν έχει διεκδικήσει και αυτό τον τίτλο - υπομονή!). Τα στοιχεία που μας δίνει όμως η σύγχρονη κοινωνία συνηγορούν στο γεγονός ότι ανατέλλει μια εποχή ολοένα μεγαλύτερης καταστολής και ολοκληρωτισμού...

Δεν είναι στις προθέσεις μου να περιγράψω εδώ ένα ζοφερό και τρομακτικό μέλλον. Κάτι τέτοιο μόνο γραφικό θα μπορούσε να χαρακτηριστεί. Η πραγματικότητα όμως είναι αρκετά ύποπτη. Εδώ και ενάμιση χρόνο ισχύει

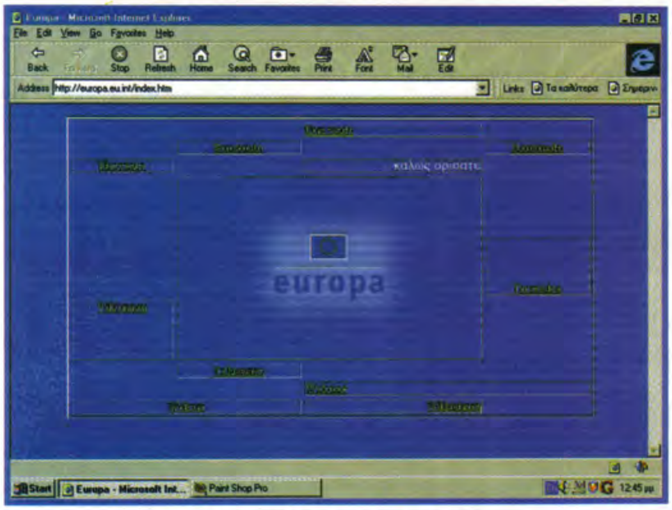


και στην Ελλάδα η εφαρμογή της Συνθήκης του Σένγκεν, η οποία είναι μια πρώτη προσπάθεια για τη δημιουργία του μεγαλύτερου ηλεκτρονικού φακελώματος που γνώρισε ποτέ η ιστορία. Σίγουρα θα θυμάστε τις φοβερές διαδηλώσεις (παρα)θρησκευτικών οργανώσεων έξω από τη Βουλή, με αίτημα την κατάργηση των ταυτοτήτων του 666. Οι διαδηλώσεις γίνονταν με αφορμή την κύρωση της Συνθήκης του Σένγκεν από το ελληνικό κοινοβούλιο. Ετσι, όλοι είδαμε παπάδες να διαρρηγνύουν τα ιμάτιά τους καθώς και έναν αστυνομικό που αποφάσισε να γίνει... κληρικός.

## ΕΥΡΩΦΑΚΕΛΩΜΑ ΓΙΑ ΤΗΝ... ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΜΑΣ

Στο μικρό Λουξεμβούργο υπάρχει μία ακόμη μικρότερη πόλη, το Σένγκεν. Στην πόλη αυτή υπογράφτηκε η ομώνυμη συμφωνία, η οποία έχει ως στόχο την "κατάργηση των ελέγχων στα εθνικά σύνορα των κρατών-μελών της Ευρωπαϊκής Ενωσης". Επίσης εξασφαλίζει την ελεύθερη κυκλοφορία των πολιτών των κρατών-μελών της Ενωσης στις χώρες που εφαρμόζουν τη Συνθήκη. Πρακτικά η εφαρμογή της Συνθήκης επιτρέπει στους κατοίκους των χωρών που την υπογράφουν να μετακινούνται ελεύθερα σε οποιαδήποτε από τις άλλες χώρες. Αντιθέτως, κάτοικοι "τρίτων χωρών", δηλαδή εκτός των κρατών της Συνθήκης, θα πρέπει να λάβουν ειδική βίζα Σένγκεν, αφού πρώτα περάσουν από... χίλια κύματα ελέγχων. Με την απόκτηση όμως της βίζας θα μπορούν να κινηθούν σε όλες τις χώρες της Συνθήκης του Σένγκεν, στοιχείο φυσικά θετικό, αφού δεν θα απαιτείται ξεχωριστή βίζα για κάθε κράτος.

Τα ανωτέρω όμως είναι απλώς το ιδεολογικό ένδυμα αυτού που ονομάστηκε "θεσμοποιημένο ηλεκτρονικό φακέλωμα χωρίς προηγούμενο". Στα περίχωρα του Στρασβούργου αυτή τη στιγμή λειτουργεί ένας τεράστιος υπερυπολογιστής, "προσφορά" του ομίλου Σέμα, ο οποίος αποτελείται από τη Siemens και την Bull. Ο υπολογιστής ονομάζεται Senghen Information System και διατηρεί αποθηκευμένα στοιχεία που του παρέχουν συνεχώς οι εθνικές αστυνομικές αρχές κάθε κράτους. Οι προβλέψεις αναφέρουν ότι μέχρι το τέλος του έτους τα καταχωρισμένα πρόσωπα θα ξεπερνούν τα 9.000.000!!! Οι αστυνομικές αρχές κάθε κράτους εφοδιάζουν συνεχώς το σύστημα με νέα στοιχεία, με στόχο τον καλύτερο έλεγχο για την απομάκρυνση των "ανεπιθύμητων" από τις χώρες του Σένγκεν (ό,τι κι αν σημαίνει αυτό...)!




## ΕΝΟΧΟΣ... ΜΕΧΡΙ ΑΠΟΔΕΙΞΕΩΣ ΤΟΥ ΕΝΑΝΤΙΟΥ

Η πανανθρώπινη κατάκτηση της Γαλλικής Επανάστασης του 1789, η οποία αναφέρει ότι "κάθε άνθρωπος θεωρείται αθώος μέχρι αποδείξεως της ενοχής του", στην πραγματικότητα καταργείται από τη Συνθήκη του Σένγκεν. Μπορεί η εν λόγω αρχή να άργησε σημαντικά να εφαρμοστεί στην πράξη (και μάλιστα να ισχύει μόνο για το 1/3 του πλανήτη μας), θα μπορούσαμε όμως να πούμε ότι στη Δυτική Ευρώπη ένα μίνιμουμ αυτής της αρχής ισχύει - παρά τα όσα προβλήματα.

Με το άρθρο 99 της Συνθήκης ορίζεται ότι: "Τα στοιχεία σχετικά με τα πρόσωπα ή τα οχήματα [...] εισάγονται με στόχο τη διακριτική παρακολούθηση ή τον ειδικό έλεγχο". Δηλαδή θεσμοθετείται -ίσως για πρώτη φορά- η ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗ προσώπων από τις αστυνομικές αρχές - και μάλιστα, όπως φαίνεται σε άλλο σημείο της Συνθήκης, χωρίς συνοριακό περιορισμό (μιλάμε για διεθνές δίκτυο χαφιέδων!). Οι ανωτέρω ενέργειες μπορούν να διενεργηθούν "για την καταστολή ποινικών παραβάσεων και την πρόληψη απειλών της δημόσιας ασφάλειας". Πιο συγκεκριμένα:

**"α)** Σε περιπτώσεις που υπάρχουν πραγματικές ενδείξεις που δημιουργούν υπόνοιες ότι το συγκεκριμένο πρόσωπο προτίθεται να διαπράξει ή διαπράττει πολυάριθμες και εξαιρετικά σοβαρές αξιόποινες πράξεις ή:

**β)** Στις περιπτώσεις που η συνολική εκτίμηση για το συγκεκριμένο άτομο, και ειδικότερα με βάση τις αξιόποινες πράξεις που έχει διαπράξει μέχρι τη συγκεκριμένη στιγμή, επιτρέπει να υποτεθεί ότι το υπόψη πρόσωπο θα διαπράξει και στο μέλλον εξαιρετικά σοβαρές αξιόποινες πράξεις."

Δηλαδή αν εσείς, "κακά παιδάκια", κάνετε το φοβερό λάθος να πάτε να αγοράσετε το Carmageddon και υποπέσετε στο σφάλμα να πληρώσετε με την πιστωτική κάρτα σας (γεγονός που θα καταγράψει την αγορά), τότε αυτομάτως θα θεωρηθείτε ύποπτοι για παράνομη οδήγηση, υπερβολική ταχύτητα και ανθρωποκτονία! Αν μάλιστα είχε τύχει να πάρετε και μια κλήση για υπερβολική ταχύτητα [βλ. (β)], τότε είστε δύο φορές ύποπτοι και πρέπει να αισθάνεστε τυχεροί που δεν σας έχουν συλλάβει ακόμη!!! Πού να είχατε αγοράσει το Diablo... (Μη μου πείτε ότι τόσο καιρό δεν είχατε καταλάβει τι ήθελε αυτός ο ψηλός με την καμπαρντίνα και το καβουράκι που σας ακολουθούσε παντού!)

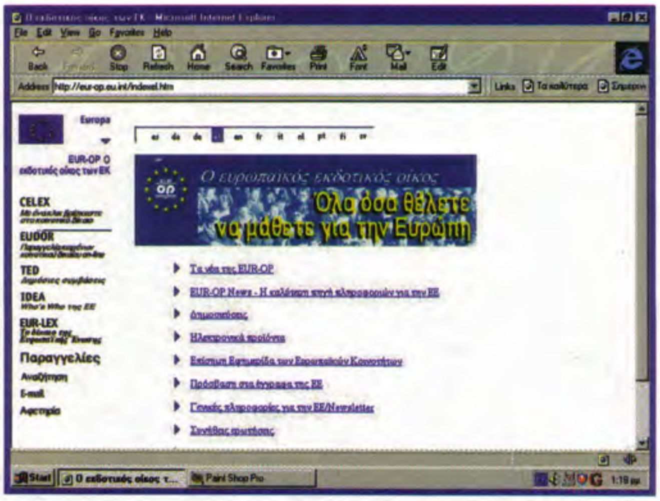
Για πρώτη φορά θεμελιώνεται ο ορισμός του "υπόπτου" και η ενοχή στη βάση των ενδείξεων και των υπονοιών - και όχι των αποδείξεων - και με το... φιλοδώρημα της παρακολούθησης. Σκεφθείτε για λίγο τι μπορεί να γίνει με όσους έχουν πολιτικά φρονήματα διαφορετικά από τις πλειονότητες, με όσους συμμετέχουν σε πολιτικές ή άλλες εκδηλώσεις (συναυλίες, αθλητικά γεγονότα κ.λπ.), τελικά με όσους μπορεί για οποιονδήποτε λόγο (αφού δεν καθορίζεται σαφώς) να θεωρηθούν ύποπτοι, δηλαδή ΕΝΟΧΟΙ. Πιστεύετε ακόμη ότι ο Μεγάλος Αδελφός είναι ανύπαρκτος;

## Η ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΕΚΔΟΧΗ

Τα πράγματα δεν εξαντλούνται με τα ανωτέρω. Τον Μάρτιο του 1997 το ελληνικό κοινοβούλιο ψήφισε νόμο για την "Προστασία του ατόμου από την επεξεργασία δεδομένων προσωπικού χαρακτήρα". Στο νόμο αυτό -ο οποίος αποτελεί απαραίτητη προϋπόθεση για την επικύρωση και την ισχύ της Συνθήκης στη χώρα μας- διαχωρίζονται τα "δεδομένα προσωπικού χαρακτήρα" από τα "δεδομένα ευαίσθητου χαρακτήρα". Στην πρώτη κατηγορία περιλαμβάνονται τα δεδομένα που αφορούν στο πρόσωπο που καταχωρίζεται, όντας γνωστή η ταυτότητά του. Από την άλλη, στη δεύτερη κατηγορία περιλαμβάνονται στοιχεία που αφορούν στις θρησκευτικές ή φιλοσοφικές πεποιθήσεις, την ερωτική ζωή, τα πολιτικά φρονήματα, τη συμμετοχή σε κοινωνική ή πολιτική οργάνωση και σε άλλες δραστηριότητες όπου κάθε άνθρωπος συμμετέχει στην προσωπική ή κοινωνική ζωή του (άρθρο 2).

Η συλλογή των "προσωπικών" στοιχείων και επιτρέπεται και ευνοείται (στο πλαίσιο της διακριτικής παρακολούθησης), αντίθετα η επεξεργασία τους δεν είναι ελεύθερη και χρειάζεται τη συγκατάθεση του προσώπου στο οποίο αφορούν τα στοιχεία (!). Και όμως, ύστερα από αυτή τη διάταξη, ο νόμος δηλώνει τις εξαιρέσεις της.

Ετσι, οι εξαιρέσεις αυτής της αρχής θεμελιώνονται πάνω σε ασαφείς και νομικίστικους όρους, όπως "δημόσιο συμφέρον" και "έννομο συμφέρον", οι οποίοι μπορούν να λάβουν πολλαπλές ερμηνείες και περιεχόμενα. Για παράδειγμα, αν το άτομο που έχει "φακελωθεί" επιθυμεί να συνάψει μια σύμβαση (όπως σε περίπτωση που θα πιάσει δουλειά), το άλλο μέρος της σύμβασης (ο εργοδότης) έχει το δικαίωμα να επεξεργαστεί τα απόρρητα στοιχεία.




Η παράνοια του νόμου, όμως, εκφράζεται εκεί όπου αναφέρονται τα "ευαίσθητα" δεδομένα, δηλαδή εκείνα που είναι άκρως σημαντικά και οφείλουν να είναι τελείως απόρρητα. Στο άρθρο 7, λοιπόν, ο νόμος αναφέρει ότι: "Απαγορεύονται η συλλογή και η επεξεργασία ευαίσθητων δεδομένων" (παρ. 1). Στην αμέσως επόμενη παράγραφο, όμως, τα ανωτέρω αναιρούνται! Μια (αρκετά μεγάλη) σειρά εξαιρέσεων ακολουθεί. Το πρόβλημα είναι ότι κάποιες από τις εξαιρέσεις αυτές είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθούν για οποιονδήποτε λόγο -που δεν θέλω να φανταστώ!- από την εκάστοτε εξουσία. Χαρακτηριστικότερη περίπτωση είναι η πέμπτη, κατά την οποία ορίζεται ότι για λόγους "εθνικής ασφάλειας" και για τη "διακρίβωση εγκλημάτων" επιτρέπονται η συλλογή και η επεξεργασία των "ευαίσθητων" δεδομένων. Θυμηθείτε ότι κάποτε όποιον δεν συμφωνούσε με το κατεστημένο, την κυβέρνηση ή την κυρίαρχη ιδεολογία τον έτρωγε το... μαύρο σκοτάδι (ή αλλιώς Μακρονήσι...). Και τότε για λόγους "εθνικής ασφάλειας"...

## ΑΛΛΟΔΑΠΟΙ... ΝΕΟ ΑΠΑΡΤΧΑΪΝΤ;

Δεν θα μπω σε πολλές (και ανούσιες) λεπτομέρειες γύρω από αυτή την εξαιρετικά σοβαρή πτυχή του θέματος. Το βασικό στοιχείο είναι ότι, ενώ στο εσωτερικό η κυκλοφορία των ανθρώπων διευκολύνεται, δημιουργείται παράλληλα ένα τεράστιο τείχος για τους "αλλοδαπούς", δηλαδή τους πολίτες κρατών που δεν συμμετέχουν στη Συνθήκη. Προτού αναφερθούμε σε λεπτομέρειες, σκεφθείτε πόσοι μετανάστες και πρόσφυγες κατακλύζουν καθημερινά τις χώρες της Δύσης και ειδικά τη χώρα μας, αναζητώντας ένα καλύτερο μέλλον, ψάχνοντας για ένα πιάτο φαΐ ή αναζητώντας προστασία από τους διώκτες τους. Μπορεί άραγε κανείς να αρνηθεί στους κυνηγημένους Κούρδους μια φιλόξενη στέγη; Μπορεί κανείς να αρνηθεί το δικαίωμα στην εργασία και στη ζωή των "λαθρομεταναστών";

Είναι γεγονός ότι η παρουσία των οικονομικών μεταναστών (εκείνων δηλαδή που μεταναστεύουν για να βρουν εργασία) στις χώρες της Δύσης έχει προκαλέσει αρκετά προβλήματα. Σε καμία περίπτωση όμως δεν μπορεί ένα τέτοιο επιχείρημα να χρησιμοποιηθεί για την εφαρμογή ενός θεσμοποιημένου ρατσισμού. Αντί να δημιουργηθούν οι κατάλληλες συνθήκες για την υποδοχή (με την έννοια του "καλωσορίσματος") και την απορρόφηση των μεταναστών, αυτό που γίνεται είναι ο στυγνός αποκλεισμός τους.

Η Συνθήκη του Σένγκεν αναφέρει δύο περιπτώσεις κατά τις οποίες ένας αλλοδαπός θεωρείται "ύποπτος" για την απειλή της δημόσιας τάξης και της κρατικής ασφάλειας που ενδέχεται να προκαλέσει η παρουσία του στο έδαφος των χωρών της Συνθήκης:

**α)** Οταν έχει καταδικαστεί για "αξιόποινη πράξη" που τιμωρείται με ποινή τουλάχιστον ενός έτους (κάτι που σημαίνει ότι για ένα πλημμέλημα που δεν απειλεί καθόλου τη δημόσια τάξη θα φακελώνεται, ακόμη κι αν καταδικάστηκε τελικά μόνο για έναν μήνα!)

**β)** Οταν σε βάρος του αλλοδαπού υπάρχουν βάσιμες υπόνοιες ότι διέπραξε σοβαρές αξιόποινες πράξεις ή υπάρχουν σε βάρος του πραγματικές ενδείξεις ότι προτίθεται να εκτελέσει παρόμοιες πράξεις (άρα για τις ελληνικές αρχές κάθε Αλβανός, Ρουμάνος, Βούλγαρος, Ρώσος κ.λπ. θεωρείται ύποπτος, δηλαδή ΕΝΟΧΟΣ, και θα αποκλείεται από κάθε χώρα της Συνθήκης).

Πέρα από τα τεράστια ηθικά και νομικά προβλήματα που προκαλούν οι όροι "υπόνοιες", "προτίθεται", "ενδείξεις", όπως είπαμε και προηγούμενα, σημαντικό ηθικό θέμα δημιουργείται όταν ο αλλοδαπός είναι πολιτικός πρόσφυγας και έχει ζητήσει πολιτικό άσυλο από κάποια χώρα. Φυσικά στη χώρα του θεωρείται εγκληματίας, είναι όμως κυνηγημένος για λόγους πολιτικούς, θρησκευτικούς και άλλους οι οποίοι έχουν να κάνουν με τις ιδέες και τις πεποιθήσεις του. Η Συνθήκη του Σένγκεν νομιμοποιεί έναν τεράστιο φυλετικό και κοινωνικό ρατσισμό και καθιστά αδύνατη τη συμφιλίωση και την αλληλεγγύη μεταξύ των λαών!

## EYES EVERYWHERE?

Δεν ήταν στις προθέσεις μου να γράψω ένα άρθρο γεμάτο νομικούς όρους, το οποίο όχι μόνο θα σας κούραζε αλλά και δεν θα βοηθούσε ιδιαίτερα στην κατανόηση των κινδύνων που ελλοχεύουν κάτω από τις "όμορφες" και "αθώες" εκφράσεις της Συνθήκης. Ελπίζω από τα ανωτέρω να έγινε σχετικά κατανοητό το μεγάλο ηθικό πρόβλημα που υπάρχει μέσα στην ίδια τη Συνθήκη, το οποίο και εκφράστηκε σε ευρωπαϊκό και εθνικό επίπεδο. Στο ηλεκτρονικό μέλλον μας, το οποίο ήδη ξεπροβάλλει, κάθε ενέργειά μας (ιδιαίτερα στον οικονομικό τομέα) θα διεκπεραιώνεται μέσω των υπολογιστών. Επομένως θα καταγράφεται.

Φυσικά για όλα αυτά δεν ευθύνεται η τεχνολογία αλλά εκείνοι που τη χρησιμοποιούν με αυτό τον τρόπο. Οι ενδείξεις ενός μέλλοντος παρακολούθησης και φακελώματος, το οποίο έχουν προβλέψει πολλοί συγγραφείς επιστημονικής φαντασίας, ίσως να μην είναι πολύ μακριά. Οσοι έχουν δει την εκπληκτική ταινία "Seven" θα θυμούνται ότι οι αρχές φτάνουν κοντά στον serial killer από τα αρχεία της βιβλιοθήκης, ερευνώντας τους τίτλους που πιθανόν διάβασε για να εμπνευστεί τα εγκλήματά του. Σκεφθείτε για λίγο ανάλογες συνέπειες στην εποχή του Σένγκεν. Φανταστείτε να συμμετέχετε σε μια διαδήλωση (έστω εναντίον της μόλυνσης του περιβάλλοντος) ή σε κάποια άλλη μορφή διαμαρτυρίας. Επειτα σκεφθείτε να ζητήσετε δουλειά σε μια εταιρία (εμ, όλοι μας πρέπει να βγάλουμε το... ψωμάκι μας!) και οι υπεύθυνοι να μη "γουστάρουν" τους αμφισβητίες ή να μην τους αρέσει το γεγονός ότι αγοράζετε πολλά computer games το μήνα, επειδή τάχα θα πέσουν οι επιδόσεις σας στη δουλειά, ή, ακόμη, οι υπεύθυνοι να μη "γουστάρουν" όσους είναι από την Αθήνα ή όσους οδηγούν μηχανή ή... Πολλά και διαφορετικά "ή" θα μπορούσαν να προστεθούν σε αυτή την "τραβηγμένη" περιγραφή, η οποία σίγουρα δεν απέχει και τόσο πολύ από τη μέλλουσα πραγματικότητα.

Τελειώνοντας, πρέπει να αναφερθεί ότι το θέμα είναι τεράστιο και δεν μπορεί να εξαντληθεί με ένα και μοναδικό άρθρο. Εκείνο που προσπαθήσαμε να πετύχουμε είναι μια πρώτη ενημέρωση και μια σχετική ευαισθητοποίηση γύρω από το θέμα. Το σημαντικό είναι να ανοίξει ο διάλογος - και για να γίνει αυτό, πρέπει το κοινό να αποκτήσει σαφή γνώση της Συνθήκης. Αν υπάρξει ενδιαφέρον από εσάς (e-mail: lost@otenet.gr), θα ασχοληθούμε ξανά με το ζήτημα. Εως τότε, όπως θα έλεγε και ο Οράτιος: "Sapere aude!" ("Τόλμα να μάθεις!").

**ΑΥΤΟ ΤΟΝ ΜΗΝΑ**

**Δυνατότητα μέχρι 36 δόσεις χωρίς προκαταβολή**

**COMPRO CAMERA** 22.000

# BIG CITY

**ΤΩΡΑ νέο SuperStore και στη Γλυφάδα**
**Λ.Βουλιαγμένης 65**

# The Computer SuperStore®

## ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ PC ΣΤΗ ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΤΙΜΗ




**BCC Pentium II Celeron 300 Mhz Multimedia**

***Motherboard**:Gigabyte EX - **RAM**: 32MB*
***Σκληρός Δίσκος**:3.2GB SEGATE-**CD Rom**: 32X speed*
***Οθόνη**: 15" Daewoo 518X Digital - **SVGA** S3/Virge 2MB*
***Κάρτα Ήχου** 16 bit stereo - **Speakers** Multimedia 60W*
***Windows98***

*Μόνο* **219.900**

*Ή 36 Χ 9.200*

Microsoft® OEM **System Builder** Gold Partner

*Εαν όμως το προτιμάτε...*

- Με 64 MB Dimm 5,1 GB EL Quantum και 32X Hitachi — Επιπλέον **19.900**
- Με EIZO F35 και SVGA i740 8MB AGP — Επιπλέον **64.900**
- Με CPU PII 350 και M/T QDI Brilliant και MIDI ATX — Επιπλέον **69.900**

## ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΔΩΡΑ ΓΙΑ ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΑΔΕΣ

**DAEWOO**
Intel Pentium 233
Ram 32MB
3,2 GB HDD
Οθόνη Εγχρωμη TFT
CDRom 24x
Floppy 3,5"
16bit stereo ηχεία
Μικρόφωνο
Windows 95
**545.000**
*Ή 24 Χ 29.500*

**HP3000**
Intel Pentium 266
Ram 48MB
4 GB HDD
CDRom 24x
Multimedia
AC Adaptor
PortReplicator
2μπαταρίες
13,3"TFT
Zip drive 100MB ext
Windows 95
3 χρόνια εγγύηση
**650.000**
*Ή 36 Χ 25.900*

**CANON 250** 38.900

**EIZO F35** 109.900

**Special Offer**
*Μετατρέπουμε τον παλιό σας υπολογιστή σε AMD 300 3D με 32MB Ram και VGA 4MB AGP με PC2TV Με M/T QDI advance.*
*Μόνο* 69.000
Στη τιμή περιλαμβάνεται η εργασία και 1 χρόνος εγγύηση

**MUSTEK 600CP** 19.000

**SOUND BLASTER 64 AWE ΚΑΙ ΗΧΕΙΑ TEAC 80W** 12.500

**JOYSTICK 3D STRIKER** 17.500

**FIFA 99** 8.500
**TOMB RAIDER III** 9.500
**NBA 99** 8.500

**US ROBOTICS 56K FLASH** 36.000

## ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΚΑΙ ΣΤΗ ΚΙΝΗΤΗ ΤΗΛΕΦΩΝΙΑ

**Η Μεγαλυτερη Πολη των Computers Μεγαλη και στη Κινητή Τηλεφωνία**

**Μονο στη Big City**

688 ERICSSON — 628 ERICSSON — 768 ERICSSON — 450 Panasonic

**ΔΩΡΕΑΝ**
**Αποκτήστε τα Καλύτερα Κινητά της Αγοράς, και μια Δώροεπιταγή αξίας 30.000 δρχ**

1. **ΑΘΗΝΑ:** Λ.Καβάλας 260.Χαϊδάρι(έναντι Κολυμβητηρίου)-Τηλ:5322.966, Fax:5816.522
2. **ΑΘΗΝΑ:** Λ. Αλεξάνδρας 48, Π. Άρεως - Τηλ: 8211.117, Fax: 8212.484
3. **ΑΘΗΝΑ:** Κηφισίας 286, Σίδερα Χαλανδρίου - Τηλ:6848.007-008, Fax: 6848.006
4. **ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ:** Αγίων Πάντων 9(Γωνία Μοναστηρίου-Αγ Πάντων)-Τηλ:031-548746,Fax:031-548724
5. **ΠΥΡΓΟΣ ΗΛΕΙΑΣ:** 28ης Οκτωβρίου 86 - Τηλ: 0621 23.691, Fax: 23.692
6. **ΠΑΤΡΑ:** Αγ. Ανδρέα 58 - Τηλ. 061 624545 - Fax: 061 624546
7. **ΚΑΛΑΜΑΤΑ:**Αρτέμιδος & Κλαδά 2(Γωνία)-Τηλ:0721-95121-95122,Fax:86826
8. **ΙΩΑΝΝΙΝΑ:**Φωτ.Τζαβέλα 20(Στάδιο Ιωανν.)-Τηλ:0651-72810, Fax:0651-70533
9. **ΚΟΡΙΝΘΟΣ:**Αδειμάντου 28-Τηλ:0741-80208
10. **ΗΡΑΚΛΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ:**Δημοκρατίας 17-Τηλ:081-346048,Fax:081-283957

**NEW!!. ΓΛΥΦΑΔΑ:Λ.Βουλιαγμένης 65-(Νέο SuperStore-τηλ:8211.117)**

BIG CITY The Computer SuperStore®

**Http:** //www.hol.gr/business/bcc - **e-mail:** bcc_ca@hol.gr

# MONITORS
## Για τα μάτια σας μόνο!

Αυτόν το μήνα, όπως είχε εξαγγελθεί-είμαστε πάντα συνεπείς στις εξαγγελίες μας-, το "Hardware Test" ασχολείται με τα "μάτια του υπολογιστή", με ένα από τα πλέον ακριβά αλλά και σημαντικά εξαρτήματα ενός home PC: τις οθόνες (ή monitors), στα pixels των οποίων καρφώνουμε το βλέμμα για πολλές ώρες κάθε μέρα. Η επιλογή της οθόνης έχει βαρύνουσα σημασία, όταν αναφερόμαστε σε ασφαλή χρήση του υπολογιστή.

Των Ηλία Βουτσά
& Αντώνη Μαρίνου

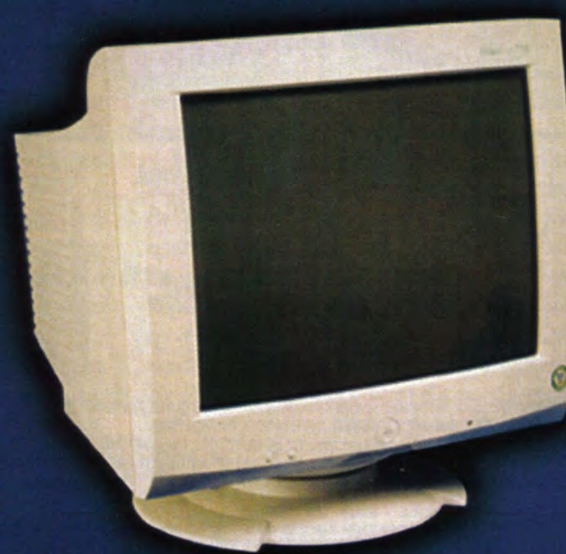












## Η ΜΕΘΟΔΟΣ

Για την αξιολόγηση των οθονών χρησιμοποιήσαμε τη registered έκδοση του προγράμματος Display Mate Utilities, που βοηθά το χρήστη να ρυθμίσει σωστά το monitor, εκτελεί δε συγκεκριμένα tests που στόχο έχουν την αξιολόγηση επιμέρους χαρακτηριστικών (ευκρίνεια, χρώματα, αναλύσεις, contrast κ.λπ.). Το DMU περιλαμβάνει ορισμένες από τις πλέον "δύσκολες" ψηφιακές εικόνες, προκειμένου να δοκιμάσει τις αντοχές του monitor στο έπακρο. Ο υπολογιστής που χρησιμοποιήθηκε ήταν ένας Pentium II 400MHz με 64MB μνήμης και Vipper κάρτα γραφικών. Τα tests πραγματοποιήθηκαν σε διάφορες αναλύσεις, κατά προτίμηση στη μέγιστη που υποστηρίζει το εκάστοτε monitor, αλλά και σε αυτές που θεωρούνται ιδανικότερες για εκτενή



και πολύωρη χρήση για τον καθένα. Το πρόγραμμα, βέβαια, δεν εμφανίζει κάποιον ενδεικτικό αριθμό στο τέλος, οπότε η αξιολόγηση βασίζεται στην εντύπωση που δίνει η τελική εικόνα στο χρήστη. Demo έκδοση του προγράμματος μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση www.displaymate.com.

Σημαντικό ρόλο για την τελική αξιολόγηση έπαιξαν τα ονομαστικά video χαρακτηριστικά κάθε οθόνης, καθώς και παράγοντες όπως ο τρόπος ρυθμίσεων, η ευκολία στο χειρισμό τους αλλά και τα εργονομικά, ενεργειακά ή άλλα πρότυπα που πιστοποιεί κάθε οθόνη όπως τα TCO '95, MPRII κ.λπ. Συνυπολογίστηκαν επίσης τα επιπλέον multimedia χαρακτηριστικά που μπορεί να έχει κάποια οθόνη (π.χ. ηχεία, μικρόφωνο) αλλά και η γενικότερη ποιότητα κατασκευής, το design, η ευκολία προσαρμογής της βάσης κ.λπ., στοιχεία που μαρτυρούν την προσοχή που επέδειξαν οι κατασκευαστές για τα προϊόντα τους. Κάθε monitor δοκιμάστηκε για αρκετή ώρα, προκειμένου να έχουμε την καλύτερη δυνατή εντύπωση για παρατεταμένη χρήση σε διάφορες εφαρμογές (εφαρμογές γραφείου, games, DTP). Κατόπιν όλων αυτών νομίζουμε πως φτάσαμε σε όσο το δυνατόν αντικειμενικότερα συμπεράσματα για την ποιότητα και την πραγματική αξία κάθε οθόνης.

## Η ΕΞΕΛΙΞΗ

Προ τριετίας οι οθόνες που κυριαρχούσαν στην αγορά ήταν αυτές των 14 ιντσών, με αναλογικά ρυθμιστικά και σημαντικά υποδεέστερα χαρακτηριστικά από τις σημερινές. Οι οθόνες άρχισαν να μπαίνουν, τελευταίες είναι αλήθεια, στους "τρελούς πτωτικούς ρυθμούς" των τιμών της αγοράς όπως όλα σχεδόν τα περιφερειακά. Σήμερα η οθόνη του μέσου χρήστη μπορεί να είναι κάλλιστα 17" καθώς οι 15" άρχισαν να φαίνονται μικρές και σταδιακά θα αποσυρθούν. Η γενικευμένη χρήση του On Screen Display (OSD), από την άλλη, μπορεί να προσφέρει πολύ περισσότερες ρυθμίσεις στους χρήστες, με μεγαλύτερη ευκολία χειρισμού και βελτιστοποίησης της εικόνας, ιδιαίτερα αν οι ρυθμίσεις αποθηκεύονται για κάθε ανάλυση. Η μεγαλύτερη ωστόσο εξέλιξη τα τελευταία χρόνια είναι η χρήση νέων τεχνολογιών απεικόνισης, που ξεφεύγουν από την πεπατημένη του καθοδικού σωλήνα, μίας τεχνολογίας που μετρά σχεδόν 100 χρόνια από την εφεύρεσή της. Οι βελτιώσεις που έγιναν στον καθοδικό σωλήνα είναι πάρα πολλές. Ετσι, έχουν εμφανιστεί νέοι τύποι (FST, Trinitron, Diamondtron κ.λπ.) που επέφεραν σημαντικές βελτιώσεις στην τελική απεικόνιση. Το μεγαλύτερο ωστόσο βήμα είναι η εξέλιξη της LCD τεχνολογίας, κάνοντας πραγματικότητα τις λεπτές οθόνες που εμφανίζονται όλο και περισσότερο στην αγορά. Η LCD τεχνολογία βασίζεται στην ιδιαιτερότητα των υγρών κρυστάλλων να εμφανίζουν τις ιδιότητες τόσο των στερεών όσο και των υγρών σωμάτων. Το μεγάλα πλεονεκτήματά τους είναι, εκτός από το μέγεθος, η πλήρης κάλυψη της οθόνης (η ονομαστική διαγώνιος είναι και η πραγματική διαγώνιος του ορατού πλαισίου), η πολύ καλύτερα εστιασμένη, άρα και ποιοτικότερη, απεικόνιση, καθώς και το σχετικά μικρότερο κόστος παραγωγής που συνεπάγεται και το μικρότερο τελικό κόστος για το χρήστη όταν η παραγωγή μαζικοποιηθεί. Μέχρι τότε όμως, οι καλύτερες επιλογές για home συστήματα παραμένουν οι οθόνες 15" και 17" (σύντομα και αυτές των 19"), όπως αυτές που σας παρουσιάζουμε στις επόμενες σελίδες.

## ΔΙΑΘΕΣΗ MONITORS

Ευχαριστούμε τις ακόλουθες εταιρίες και καταστήματα που μας πρόσφεραν τις οθόνες της δοκιμής:

- Ergodata,
  Πραξιτέλους 40-44, Αθήνα,
  τηλ.: 9510922
- Informatics,
  Εργασίας 2, Ν. Ιωνία,
  τηλ.: 2716340
- Macedonian Peripherals,
  Σφιγγός 36, Αθήνα,
  τηλ.: 9218050
- Πλαίσιο,
  Στουρνάρη 24, Αθήνα,
  τηλ.: 2892145

### ΕΝΑ PC, ΠΟΛΛΑ MONITORS!

Μία εξαιρετικά χρήσιμη δυνατότητα των Windows 98 είναι η παράλληλη εργασία σε δύο (ή περισσότερα) monitors, ώστε να επεκτείνετε την επιφάνεια εργασίας σε μεγέθη που ούτε οι πιο μεγάλες οθόνες δεν μπορούν να απεικονίσουν. Μοναδική προϋπόθεση είναι να υποστηρίζεται η λειτουργία multiple display από τις κάρτες γραφικών (μία για κάθε monitor) που θα χρησιμοποιηθούν. Σε περίπτωση ύπαρξης PCI καρτών, δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα. Αν όμως η μία εκ των καρτών είναι AGP και θέλετε να τη χρησιμοποιήσετε ως πρωτεύουσα, χρειάζεται ανάλογη ρύθμιση από το BIOS για όσες motherboards την υποστηρίζουν (π.χ. αυτές με το chipset 440BX AGPset). Για τη λειτουργία της δευτερεύουσας κάρτας γραφικών είναι απαραίτητοι βελτιστοποιημένοι Windows 98 drivers (η πρωτεύουσα μπορεί να χρησιμοποιεί και Windows 95 drivers), ενώ όλες οι απαραίτητες ρυθμίσεις επιτυγχάνονται με ευκολία από τα display properties των Windows 98. Οι περισσότερες από τις σύγχρονες κάρτες (και όσες πρόκειται να εμφανιστούν στο εξής) υποστηρίζουν τη multiple display λειτουργία.



# AMAGA 15" - 17"

Οπως μπορείτε να διαπιστώσετε, τόσο από τον πίνακα των τεχνικών χαρακτηριστικών όσο και από τις τιμές των δύο αυτών monitors, πρόκειται για οθόνες που στοχεύουν κυρίως στο low-end κομμάτι των home users, αφού δεν εντυπωσιάζουν ούτε με τις δυνατότητές τους αλλά ούτε και με την εμφάνισή τους.

| VIDEO ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ | AMAGA 15" | AMAGA 17" |
| --- | --- | --- |
| Μέγιστη Ανάλυση/Συχνότητα | 1.280x1.024/85Hz | 1.600x1.200/75Hz |
| Μέγιστη Συχνότητα/Ανάλυση | 85Hz/1.280x1.024 | 85Hz/1.280x1.024 |
| Μέγεθος Διαγωνίου (ίντσες) | 15 | 17 |
| Πραγματική Διαγώνιος (ίντσες) | 13,8 | 15,7 |
| Dot pitch | 0,28 | 0,26 |
| Bandwidth | 110 | 150 |
| Οριζόντια Συχνότητα Ανανέωσης | 30-70KHz | 30-95KHz |
| Κάθετη Συχνότητα Ανανέωσης | 47-130Hz | 47-130Hz |
| **ΓΕΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ** | | |
| Κατασκευαστής | AMAGA | AMAGA |
| Μοντέλο | AMAGA 15" | AMAGA 17" |
| Πρότυπα | MPR-II, TCO 92 | MPR-II, TCO 92 |
| Τρόπος Ρύθμισης | OSD | OSD |
| Plug'n'play | Ναι | Ναι |
| Multimedia | Οχι | Οχι |
| Είσοδοι | Video RGB | Video RGB |
| Κατανάλωση | 95 W | 120 W |
| Διάθεση | Macedonian Peripherals | |
| Τιμή | 54.000 δρχ. | 84.900 δρχ. |
| Απόδοση/Τιμή | 5/10 | 7/10 |

Βέβαια, σε καλύτερη μοίρα βρίσκεται η οθόνη των 17 ιντσών, αφού έχει αρκετές δυνατότητες και πολύ καλό OSD. Το bandwidth της 17άρας είναι μεταξύ των τριών υψηλότερων που είδαμε στα monitors της παρουσίασής μας, ενώ έχει μέγιστη ανάλυση 1.600x1.200 και γενικά πολύ καλά refresh rates. Επίσης, έχει πολύ καλά χρώματα, ενώ το μαύρο και οι διαβαθμίσεις των brightness και contrast είναι από τις καλύτερες που είδαμε.

Δυστυχώς όμως τη γενική εικόνα αμαυρώνει το πολύ έντονο moire effect, το οποίο μάλιστα είναι ορατό σε αρκετές αποχρώσεις του γκρι (ευτυχώς όχι του λευκού). Η γενική εικόνα επιβαρύνεται ακόμα περισσότερο όταν διαπιστώσετε ότι δεν υπάρχουν καθόλου controls για μείωση του moire effect, καθιστώντας έτσι την εργασία σε αυτό το monitor για μεγάλο χρονικό διάστημα κουραστική.

Η εικόνα για το AMAGA 17" συμπληρώνεται από τα 27 modes (6 preset, 21 user-defined), τη σχετικά μικρή ορατή επιφάνεια της οθόνης αλλά και την παράξενη αίσθηση που προκαλείται ότι το monitor παρουσιάζει μια ελαφρά απώλεια ευκρίνειας στα 3/5 της απόστασης της περιμέτρου από το κέντρο, κάτι όμως που δεν μπορέσαμε να επιβεβαιώσουμε με αριθμούς. Ωστόσο την ίδια αίσθηση είχαν και όλοι οι συνεργάτες που είδαν την οθόνη.

Οσο καλό όμως είναι το AMAGA 17" άλλο τόσο κακό είναι το AMAGA 15". Χωρίς καμιά υπερβολή, το συγκεκριμένο monitor είναι ίσως το χειρότερο που είδαμε στην παρουσίαση αυτή. Με αρκετά προβλήματα γεωμετρίας (συμβάλλει και η πολύ καμπύλη οθόνη), με χαμηλή γενικά φωτεινότητα, με άσχημη ευκρίνεια σε όλη την επιφάνεια της οθόνης (ειδικότερα στις γωνίες, όπου εμφανίζονται και προβλήματα με τα χρώματα) και με μια γενικότερη αίσθηση φθηνής κατασκευής, η συνολική εικόνα για το AMAGA 15" δεν είναι και πολύ θετική.

Στα θετικά συγκαταλέγονται τα σχετικά εύχρηστα controls (παρ' όλο που έχει πολλά πλήκτρα και λίγες ρυθμίσεις, μπορείτε να κάνετε αυτό που θέλετε εύκολα και γρήγορα), αλλά και η διατήρηση των settings, όταν αλλάζετε αναλύσεις (επιστρέφοντας σε κάποιο προηγούμενο mode, γυρνάτε αυτόματα στις αντίστοιχες ρυθμίσεις).

Ωστόσο το εν λόγω monitor είναι ένα από αυτά που πρέπει να αποφύγετε, αν θέλετε μια σοβαρή οθόνη για να δουλέψετε. Η αγορά του συνιστάται μόνο στην περίπτωση που το χρειάζεστε για κάποιον server, για να βλέπετε τι κάνει ο υπολογιστής ή για κάποιο PC που κάνει δουλειές δευτερεύουσας σημασίας.

Αν λοιπόν δεν έχετε σοβαρά οικονομικά προβλήματα, το AMAGA 15" είναι μια λύση ανάγκης. Δεν ισχύει όμως το ίδιο για το AMAGA 17", το οποίο είναι ένα αρκετά καλό και ταυτόχρονα οικονομικό monitor.

# AOC SPECTRUM 5ELR-7GLR

Η αμερικανική AOC δραστηριοποιείται πολλά χρόνια στο χώρο της κατασκευής monitors, ενώ τελευταία έχει μπει και στο χώρο των μικρών περιφερειακών κατασκευάζοντας scanners, keyboards και mouses. Ελέγξαμε τα monitors 5Elr και 7Glr της σειράς Spectrum στις 15" και 17" αντίστοιχα, με κύριο χαρακτηριστικό το χαμηλό κόστος σε σχέση με την απόδοσή τους. Σε αντίστοιχα μοντέλα που κυκλοφόρησε, το Spectrum 5ElrA στις 15" και το Spectrum 7GlrA στις 17", η εταιρία συμπεριέλαβε και ηχεία.

Το μοντέλο Spectrum 5Elr έχει πραγματική διαγώνιο ορατού πλαισίου 13.8" και μέγιστη ανάλυση 1.024x768 στα 60Hz, ενώ η προτεινόμενη είναι αυτή των 800x600 στα 85Hz. Το αντίστοιχο μοντέλο Spectrum 7Glr στις 17" έχει πραγματική διαγώνιο 16" και υψηλότερη ανάλυση 1.600x1.200 στα 60Hz, η οποία είναι πλησίον της προτεινόμενης 1.280x1.024 στα 85Hz. Παρ' όλα αυτά, με τους plug and play drivers των Windows 98 ο ρυθμός ανανέωσης παρέμεινε το ίδιο υψηλός (85Hz) ακόμα και στη μέγιστη ανάλυση (εκτός προδιαγραφών;), κάτι που έχει ίσως άμεση σχέση με την υποστήριξη της κάρτας γραφικών.




Για το μοντέλο των 15" ο ρυθμός κάθετης ανανέωσης κυμαίνεται μεταξύ 50-120 Hz και το video bandwidth έχει εύρος 85 MHz και κόκκο 0,28mm. Τα αντίστοιχα μεγέθη για το 7Glr είναι κάθετη ανανέωση 50-120 Hz, μέγεθος κόκκου μόλις 0.26mm και video bandwidth μέχρι 100 MHz.

Η εγκατάσταση των monitors της AOC είναι εύκολη υπόθεση, αφού και τα δύο μοντέλα είναι plug'n'play και η σύνδεση γίνεται μέσω ενός 15pin D-Sub βύσματος. Η σχεδίαση είναι αρκετά καλή και εργονομική, ενώ οι βάσεις στήριξης είναι εξαιρετικά σταθερές και ευέλικτες. Παρατηρούμε αισθητή διαφορά βάρους από τα monitors της παρουσίασής μας, καθώς και οι δύο οθόνες είναι αρκετά ελαφριές, χωρίς όμως να υστερούν σε ποιότητα κατασκευής.

Οι ρυθμίσεις της οθόνης επιτυγχάνονται με digital controls για το 5Elr: Τα πλήκτρα up/down και function επιλέγουν τον τομέα που επιθυμούμε να ρυθμίσουμε. Παρέχεται η δυνατότητα επιλογής για ρύθμιση των contrast, φωτεινότητας, οριζόντιας και κάθετης τοποθέτησης της εικόνας, μέγεθους του πλαισίου, καθώς και των επιλογών Pincushion και Trapezoid για τον έλεγχο του σχήματος της εικόνας.

Η AOC εφοδίασε το 7Glr με On Screen Display για τις ρυθμίσεις του monitor, ενσωματώνοντας παράλληλα ένα push and spin button, εξαιρετικό στη χρήση του, το οποίο βοηθά στην άμεση επέμβαση επί της εικόνας. Περιλαμβάνονται 18 διαφορετικές ρυθμίσεις, ενώ υποστηρίζονται 15 user presets.

Οι εντυπώσεις που αποκομίσαμε από τη χρήση της 7Glr είναι ιδιαίτερα θετικές καθώς το moire ήταν ελάχιστο, τα χρώματα ομαλά διαβαθμισμένα και ευκρινή, η ευκρίνεια καλή, ενώ μειονέκτημα αποτελεί ο κακός διαμοιρασμός της φωτεινότητας σε κέντρο-άκρες του ορατού πλαισίου. Το contrast είναι μέτριο. Η οθόνη των 15" εμφάνισε σε γενικές γραμμές τα ίδια χαρακτηριστικά, αν και οι χρωματικές διαβαθμίσεις και οι αποχρώσεις του γκρίζου παρουσίαζαν ανομοιομορφία.

| VIDEO ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ | 5ELR | 7GLR |
|---|---|---|
| Μέγεθος Διαγωνίου | 15" | 17" |
| Πραγματική Διαγώνιος | 13,8" | 16" |
| Μέγιστη Ανάλυση/Συχνότητα | 1.024x768/60Hz | 1.600x1.200/80Hz |
| Μέγιστη Συχνότητα/Ανάλυση | 800x600/85Hz | 1.280x1.024/85Hz |
| Οριζόντια Συχνότητα Ανανέωσης | 30-54KHz | 30-85KHz |
| Κάθετη Συχνότητα Ανανέωσης | 50-120Hz | 50-130Hz |
| Video Bandwidth | 80MHz | 100MHz |
| Dot pitch | 0.28mm | 0.26mm |
| **ΓΕΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ** | | |
| Κατασκευαστής | AOC | AOC |
| Μοντέλο | 5Elr | 7Glr |
| Πρότυπα | MPRII, TUV | TCO '95, MPRII, TUV |
| Τρόπος ρυθμίσεων | Control Buttons | OSD |
| Plug'n'play | Ναι | Ναι |
| Multimedia | Οχι | Οχι |
| Συνδέσεις | D-SUB 15pin | D-Sub 15pin |
| Κατανάλωση | - | 100Watt max. |
| Διάθεση | Πλαίσιο | Πλαίσιο |
| Τιμή | 84.900 δρχ. | 199.900 δρχ. |
| Απόδοση/Τιμή | 8/10 | 9/10 |



# BELINEA 10 50 80 - 10 70 50

Σίγουρα πρόκειται για ένα από τα καλύτερα "ζευγάρια" αυτής της παρουσίασης, αφού και τα δύο monitors βρίσκονται πολύ υψηλά στη γενική βαθμολογία, ενώ καθένα μόνο του αποτελεί μία από τις κορυφαίες επιλογές για τη διάστασή του.

Ξεκινάμε από το 10 50 80, το οποίο είναι 15 ιντσών. Στην περίπτωση αυτή δεν έχουμε ένα απλό monitor, όπως ίσως θα έχετε καταλάβει και από τη φωτογραφία, αλλά έναν συνδυασμό οθόνης-ηχείων, ο οποίος καλείται να ολοκληρώσει ένα multimedia σύστημα μέτριων απαιτήσεων και δυνατοτήτων (ένας χρήστης που θέλει κάτι παραπάνω δεν θα αρκεστεί στα μικρά ηχεία και τη χαμηλή απόδοση μιας τόσο "φθηνής" λύσης, αλλά θα στραφεί προς ενισχυτές, καλά ηχεία κ.ο.κ.).

Το 10 50 80 έχει αρκετά καλά χαρακτηριστικά, όπως πραγματική διαγώνιο 14 ιντσών, μέτρια refresh rates (μέχρι και 85 Hz), πολύ καλά controls (πλήρες OSD με πολλές ρυθμίσεις και εύκολη διαχείριση), σχετικά καλή ποιότητα κατασκευής, πολύ καλή βάση και μέτρια απόδοση all-around.

Κάποια προβλήματα παρουσιάζονται με το pincussion (ό,τι και αν κάνετε, θα υπάρχει πάντα μια μικρή καμπυλότητα), τα ανόμοια βήματα στα contrast και brightness, τη σχετικά μικρή φωτεινότητα της οθόνης αλλά και τα επίπεδα του γκρι, τα οποία εμφανίζονται (από κάποιο σημείο και μετά) σχεδόν όμοια.

Τέλος, η απόδοση των ενσωματωμένων ηχείων είναι ικανοποιητική (συνυπολογίζοντας φυσικά το μέγεθος και την ισχύ τους), προσφέροντας έτσι μια εύκολη λύση για ένα multimedia σύστημα. Η μέγιστη ισχύ τους είναι 35 W για το woofer και 2.5 W για τα tweeters, ενώ η ισχύς του ενσωματωμένου ενισχυτή είναι αντίστοιχα 6 και 2.5 W.

Σε ό,τι αφορά τώρα το 10 70 50, το monitor των 17 ιντσών, πρόκειται για μια άριστη κατασκευή, η οποία θα λύσει πολλά προβλήματά σας αν ζητάτε ένα καλό monitor στη διάσταση αυτή. Δεν μπορεί φυσικά να ανταγωνιστεί τα κορυφαία monitors της κατηγορίας, αλλά δεν παύει να είναι μια αξιόπιστη, φθηνή και σχετικά αποδοτική λύση.

Το τεράστιο bandwidth (160MHz), τα υψηλά refresh rates, η μέγιστη ανάλυση 1.600x1.200, η μεγάλη πραγματική διαγώνιος (16 ίντσες), το εξαιρετικά χαμηλό dot pitch (0.25mm), το σχεδόν τέλειο OSD με τις πολλές ρυθμίσεις (αλλά και τα μέτρια controls), η ποιότητα κατασκευής, οι δύο είσοδοι (Video RGB D-Sub αλλά και ξεχωριστά R-G-B), αλλά και γενικότερα η αίσθηση που δίνει το monitor οδηγούν αβίαστα στο συμπέρασμα ότι το 10 70 50 αξίζει και με το παραπάνω τα λεφτά του.

Τα -λίγα- προβλήματα που συναντήσαμε με το 10 70 50 εντοπίζονται κυρίως στα επίπεδα του γκρι, τα οποία ήταν λίγο δύσκολο να τα διακρίνει κάποιος, ενώ εμφανίστηκαν και κάποιες μικρές παραμορφώσεις στις γωνίες της οθόνης (ήταν σχεδόν ανεπαίσθητες και πρέπει να τις ψάξετε για να τις εντοπίσετε). Κατά τα άλλα, η οθόνη αποδίδει πολύ καλά χρώματα, έχει σχεδόν άριστη φωτεινότητα και contrast, ενώ οι ταχύτατες αλλαγές στους χρονισμούς καθιστούν την εργασία με αυτό το monitor εξαιρετικά ξεκούραστη.

| ΒΙDEO ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ | BELINEA 10 50 80 | BELINEA 10 70 50 |
|---|---|---|
| Μέγιστη Ανάλυση/Συχνότητα | 1.280x1.024/60Hz | 1.600x1.200/75Hz |
| Μέγιστη Συχνότητα/Ανάλυση | 85Hz/800x600 | 85Hz/1.280x1.024 |
| Μέγεθος Διαγωνίου (ίντσες) | 15 | 17 |
| Πραγματική Διαγώνιος (ίντσες) | 14 | 16 |
| Dot pitch | 0,28 | 0,25 |
| Bandwidth | 86 | 160 |
| Οριζόντια Συχνότητα Ανανέωσης | 30-70KHz | 30-95KHz |
| Κάθετη Συχνότητα Ανανέωσης | 50-120Hz | 50-160Hz |
| **ΓΕΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ** | | |
| Κατασκευαστής | MaxData | MaxData |
| Μοντέλο | 10 50 80 | 10 70 50 |
| Πρότυπα | MPR-II, TCO 95 | MPR-II, TCO 95 |
| Τρόπος Ρύθμισης | OSD | OSD |
| Plug'n'play | Ναι | Ναι |
| Multimedia | Ναι | Οχι |
| Είσοδοι | Video RGB | Video RGB |
| Κατανάλωση | 125Watt | 130Watt |
| Διάθεση | Ergodata | Ergodata |
| Τιμή | 75.000 δρχ. | 160.000 δρχ. |
| Απόδοση/Τιμή | 8/10 | 8/10 |


ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΥ ΣΧΟΛΗΣ
Στην αρχή
Στη συνέχεια ήρθε το πρώτο ελληνικό παιχνίδι
για να ταράξει τα ήρεμα νερά της
πληροφορικής στην
ΕΛΛΑΔΑ
Μας αγκαλιάσατε με την
σας και εμείς συνεχίσαμε. 'Ολα τα ΜΜΕ
ΤΑ ΝΕΑ
ΣΚΑΙ
MEGA
ΕΘΝΟΣ
αλλά και μεγάλες εφημερίδες του εξωτερικού
Le Monde
ασχολήθηκαν με μας. Πανεπιστήμια του
εξωτερικού
DE MONTFORT UNIVERSITY LEICESTER
έχουν την εταιρεία μας υπόδειγμα στους φοιτητές τους. Τολμήσαμε να ανταγωνιστούμε
με μεγάλες εταιρείες του εξωτερικού
σεβόμενοι πάντα την εθνική μας παράδοση και
κληρονομιά
ΗΡΑΚΛΗΣ
ΟΔΥΣΣΕΙΑ
Οι εκπαιδευτικοί μας τίτλοι
ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΕΣ ΣΥΝΑΡΤΗΣΕΙΣ
Ο Μικρός Ζωγράφος
ΦΥΣΙΚΗ I
ΦΥΣΙΚΗ II
ΧΗΜΕΙΑ
χρησιμοποιούνται σε εκατοντάδες σχολεία της
ΕΛΛΑΔΑ
και του εξωτερικού. Κερδίζουμε πρώτα βραβεία σε
διεθνείς διαγωνισμούς
MOSCOW FESTIVAL
Τα παιχνίδια μας
ΤΑ 50 ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΣΤΟΝ ΑΡΗ
ΜΕΤΡΟΠΟΛΗ
τα χαίρονται χιλιάδες οικογέ-
νειες σε όλο τον
Συνεχίσαμε για να σας προσφέρουμε ακόμα καλύτερους
ΑΙΓΑΙΟ ΦΛΕΓΕΤΑΙ
και πιο πρωτοποριακούς τίτλους με βελτιωμένα γραφικά
Η συμμορία των Αθηνών
καλύτερο gameplay και τεχνολογία 3D
ΠΑΖΛ
ακριβώς όπως ζητήσατε
ΠΕΛΕΚΥΣ
Προσθέσαμε και άλλους εκπαιδευτικούς τίτλους
ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΣ ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΜΟΥ ΛΕΞΙΚΟ
καθώς και μια ακόμα ολόκληρη κατηγορία τίτλων
ΠΑΝΤΟΓΡΑΦΟΣ
ΓΡΑΦΕΙΟ '98
ΤΑΜΕΙΟ
ΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
Europress
Physicon
Softplus
LG
IDG
Headstart
Συνεργαζόμαστε και προσφέρουμε πλέον τεχνογνωσία σε πολλές γνωστές εταιρείες του εξωτερικού
Οι πιο πρωτοποριακοί παιδικοί τίτλοι
LEGO
στον
τώρα και στην
ΕΛΛΑΔΑ
με τη δική μας φροντίδα
Πρωτοστατούμε στην προσπάθεια των ελληνικών εταιρειών πληροφορικής
δίκτυο ΑΘΗΝΑ
να επεκταθούν στο διεθνή χώρο
Συμμετέχουμε σε ελληνικές και διεθνείς εκθέσεις
FRANKFURT Buchmesse
SMAU
GITEX
GEN-LOCK
CYCLO
GP3D
XENAC
Δημιουργούμε διαρκώς νέα τεχνολογία
Δουλεύουμε
και
με πίστη στις ικανότητες
των
Καταφέραμε να δημιουργήσουμε 25 νέους τίτλους και την ελληνική έκδοση των καλύτερων
βιβλίων πληροφορικής
Μαθαίνω μόνος μου τις υπολογιστές και το Internet
Μαθαίνω μόνος μου τα Windows 98
VISUALLY
σε 12 μήνες! Είμαστε πια ένας από τους μεγαλύτερους δημιουργούς
στον
Ολα αυτά με δικές μας δυνάμεις και τη δική σας ...
Τώρα που ξέρετε ποιος είναι ο πρωτοπόρος ακολουθήστε τον!!
ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΥ ΣΧΟΛΗΣ
Πρωτοπορία στην τεχνολογία της γνώσης
Λ. ΕΙΡΗΝΗΣ 7, 163 45 ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ ΤΗΛ.: 9937645-6 FAX: 9937211 WEB.: www.genadios.edu.gr E-mail: mail@genadios.edu.gr



ανακαλύπτετε τις μεταξύ τους διαφορές. Το 7770 διαθέτει γενικά πολύ καλά χαρακτηριστικά, αποτελώντας αρκετά καλή λύση στις 17 ίντσες, ενώ δυστυχώς δεν μπορεί να ειπωθεί το ίδιο και για το 5870.

Ξεκινώντας με το 5870, το οποίο είναι 15 ιντσών, με την πρώτη ματιά δίνει μια αίσθηση στιβαρότητας. Δυστυχώς όμως όταν τεθεί σε λειτουργία, τα πράγματα δεν είναι τόσο ευχάριστα. Καταρχήν, τα controls είναι δύσχρηστα και αργά, προκαλώντας εκνευρισμό στο χρήστη. Αν και η οθόνη είναι εκπληκτικά φωτεινή, σε σημείο που μηδενίζοντας τελείως brightness και contrast να μπορείτε να δείτε σχεδόν τα πάντα, εντούτοις η ρύθμιση γίνεται με εντελώς ανομοιόμορφο τρόπο, δυσχεραίνοντας ακόμα περισσότερο τα πράγματα.

Κάποια μικρά προβλήματα με τη γεωμετρία υπάρχουν, αλλά ωχριούν μπροστά στην απώλεια ευκρίνειας και focus που παρατηρήσαμε στις γωνίες του monitor, οι οποίες απώλειες καθιστούν την "ανάγνωση" της οθόνης δύσκολη υπόθεση. Και όλα αυτά ενώ τα τεχνικά χαρακτηριστικά του monitor προδιαθέτουν για τουλάχιστον καλές επιδόσεις (95 MHz bandwidth, 150 Hz vertical refresh κ.ά.).

# HYUNDAI DELUXSCAN 5870-7770

Δύο σχετικά καλές λύσεις αποτελούν τα monitors της Hyundai, τα οποία εξετάζοντας μεμονωμένα θα παρατηρήσετε αρκετά ενδιαφέροντα πράγματα. Αν και μοιάζουν να έχουν φτιαχτεί από το ίδιο καλούπι, δουλεύοντας με το καθένα ξεχωριστά

| VIDEO ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ | HYUNDAI 5870 | HYUNDAI 7770 |
|---|---|---|
| Μέγιστη Ανάλυση/Συχνότητα | 1.280x1.024/60Hz | 1.280x1.024/60Hz |
| Μέγιστη Συχνότητα/Ανάλυση | 120Hz/640x480 | 120Hz/640x480 |
| Μέγεθος Διαγωνίου (ίντσες) | 15 | 17 |
| Πραγματική Διαγώνιος (ίντσες) | 14 | 16 |
| Dot pitch | 0,28 | 0,27 |
| Bandwidth | 95 | 108 |
| Οριζόντια Συχνότητα Ανανέωσης | 30-70KHz | 30-70KHz |
| Κάθετη Συχνότητα Ανανέωσης | 50-150Hz | 50-150Hz |
| **ΓΕΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ** | | |
| Κατασκευαστής | Hyundai | Hyundai |
| Μοντέλο | 5870 | 7770 |
| Πρότυπα | MPR-II, TCO 95, TUV | MPR-II, TCO 95, TUV |
| Τρόπος Ρύθμισης | OSD | OSD |
| Plug'n'play | Ναι | Ναι |
| Multimedia | Όχι | Όχι |
| Είσοδοι | Video RGB | Video RGB |
| Κατανάλωση | 75Watt | 90Watt |
| Διάθεση | Informatics | Informatics |
| Τιμή | 59.900 δρχ. | 104.900 δρχ. |
| Απόδοση/Τιμή | 6/10 | 8/10 |

Από την άλλη, το 7770 είναι ένα ευχάριστο στη χρήση και "δυνατό" monitor. Με σχετικά υψηλές τεχνικές προδιαγραφές (αν και όχι καλύτερες από αυτές του 5870), το 7770 καταφέρνει να ξεχωρίσει χάρη στο πολύ καλό OSD, τα εκπληκτικά controls (δύο όλα κι όλα), τα σχεδόν τέλεια χρώματα, τη σωστή διαβάθμιση brightness και contrast, αλλά και τη σχεδόν παντελή έλλειψη moire effect.

Ο κατάλογος των καλών στοιχείων του συγκεκριμένου monitor συνεχίζεται με την πολύ καλή βάση που διαθέτει, την άριστη ποιότητα κατασκευής, αλλά και τα μέτρα προστασίας (όταν το σήμα υπερβεί τις δυνατότητες της οθόνης, εμφανίζεται ένα μήνυμα που σας ενημερώνει σχετικά). Τα αρνητικά στοιχεία του 7770 αφορούν στην αδυναμία εξαφάνισης του moire effect (τα controls βοηθούν αλλά όχι πολύ), τα κάποια μικροπροβλήματα με τα επίπεδα του γκρι, τη μικρή μέγιστη ανάλυση των 1.280x1.024 (υπεύθυνο είναι το σχετικά μικρό bandwidth) αλλά και στο αρκετά παράξενο καλώδιο VGA, το οποίο σχηματίζει γωνία με το monitor (δηλώνει τοπολογικά προβλήματα στην εγκατάσταση του monitor).

Συνολικά όμως το 7770 είναι σίγουρα καλύτερο monitor για τις 17 ίντσες απ' ό,τι το 5870 για τις 15 ίντσες. Το 7770 διαθέτει όλα τα χαρακτηριστικά που θα περιμένατε από ένα καλό monitor, ενώ το 5870 μπορεί να χαρακτηριστεί -στην καλύτερη περίπτωση- ένα μάλλον μέτριο monitor.



# IIYAMA VISION MASTER 350-PRO 400

Η ιαπωνική Iiyama εμφανίζεται στο συγκριτικό μας με δύο monitors: τα Vision Master 350 και Vision Master Pro 400, στις διαστάσεις των 15″ και 17″ με πραγματική διαγώνιο ορατού πλαισίου 14″ και 16″ αντίστοιχα. Η μέγιστη ανάλυση που μπορεί να απεικονιστεί είναι για την 15άρα οθόνη 1.280x1.024 στα 60Hz, ενώ η προτεινόμενη ανάλυση είναι αυτή των 1.024x768 στα 75Hz που ενδείκνυται για πολύωρη εργασία. Για το μεγαλύτερο μοντέλο χρησιμοποιείται Diamandtron καθοδικός σωλήνας, που ανεβάζει την τιμή αλλά και το αισθητικό αποτέλεσμα. Η μέγιστη ανάλυσή του ανέρχεται στα 1.600x1.200 στα 85Hz. Οι ρυθμοί κάθετης ανανέωσης ποικίλλουν από 50 - 160 Hz και για τα δύο μοντέλα, το video badwidth έχει εύρος 120MHz και 160MHz (!) αντίστοιχα, ενώ το dot pitch είναι 0.28 mm και 0.25mm για την καλύτερη δυνατή ευκρίνεια στις συγκεκριμένες διαστάσεις. Οι οθόνες δεν θα σας προβληματίσουν κατά την εγκατάσταση, καθώς είναι plug and play και συνδέονται μέσω απλού 15-pin D-sub βύσματος, ενώ η Pro 400 διαθέτει και BNC βύσματα (ξεχωριστό RGB) για καλύτερη απόδοση. Η κατασκευή τους είναι προσεγμένη και οι βάσεις αρκετά σταθερές.

Και στα δύο μοντέλα οι ρυθμίσεις επιτυγχάνονται μέσω On Screen Display, που ελέγχεται μέσω τριών απλών buttons στο εμπρόσθιο μέρος της συσκευής. Οι παρεχόμενες ρυθμίσεις για την 350 αφορούν στο contrast και τη φωτεινότητα, την οριζόντια και κατακόρυφη τοποθέτηση του πλαισίου, ενώ υπάρχουν και τρεις ρυθμίσεις (Pin-cushion, Trapezoid, Tilt) που επεμβαίνουν άμεσα στη γεωμετρία της οθόνης, προκειμένου να έχουμε τα καλύτερα δυνατά αποτελέσματα. Μπορείτε επίσης να ελέγξετε τη φωτεινότητα του κόκκινου και του μπλε, ενώ υπάρχουν επιπλέον ρυθμίσεις για τον απομαγνητισμό, τη θέση του OSD, την παροχή πληροφοριών σχετικά με το ρυθμό οριζόντιας και κατακόρυφης ανανέωσης και την επαναφορά των αρχικών ρυθμίσεων. Η Vision Master Pro 400 έχει τέσσερα κυρίως menus με πολλές υποεπιλογές για πολλαπλάσιες ρυθμίσεις για όλα τα προαναφερθέντα, αλλά και ρυθμίσεις για τη μείωση του moire, τη θερμοκρασία του χρώματος, την επιλογή βύσματος κ.λπ. Μειονέκτημα αποτελεί η μικρή χρονική διάρκεια παραμονής του OSD στην οθόνη, ωστόσο υποστηρίζεται η αποθήκευση 10 διαφορετικών set ρυθμίσεων.

Οι εντυπώσεις που αποκομίσαμε κατά τη χρήση των οθονών είναι θετικές. Η γεωμετρία τους ήταν αρκετά καλή, ενώ οι όποιες μικροπαραμορφώσεις ελαχιστοποιούνται με τη χρήση των προαναφερθέντων ρυθμιστικών. Παρατηρήθηκε ελαφρό moire (κυματισμοί, τρεμόπαιγμα) στις υψηλές αναλύσεις της 400, αλλά η εικόνα ήταν αρκετά ευκρινής χωρίς να κουράζει ιδιαίτερα. Στα pixel resolution tests οι οθόνες ανταποκρίθηκαν ικανοποιητικά, απεικονίζοντας ευδιάκριτα και τα πλέον πολύπλοκα γεωμετρικά σχήματα των D.M. Utilities με την 400 να υπερέχει σαφώς. Τα χρώματα και των δύο monitors είναι ιδιαίτερα καθαρά και η μείξη τους γίνεται με μεγάλη ομαλότητα. Οι ρυθμίσεις για μία ακόμη φορά θα βοηθήσουν στη βελτιστοποίηση προς το επιθυμητό αποτελέσμα. Το contrast είναι καλό (καλύτερο για την 400), αφού δεν παρουσιάζεται γεωμετρική παραμόρφωση όταν γίνεται έντονο και δεν κουράζει το μάτι. Η φωτεινότητα, τέλος, ήταν ομαλά διαμοιρασμένη, χωρίς απόκλιση από το κέντρο στις άκρες. Οι οθόνες ενδείκνυνται για κάθε είδους εφαρμογές γραφείου (και για gaming) καθώς επιτυγχάνουν ιδιαίτερα καλές επιδόσεις σε όλες σχεδόν τις αναλύσεις, κάτι που δικαιολογεί και την τιμή τους. Η δε 400 μπορεί να χρησιμοποιηθεί κάλλιστα και για πιο απαιτητικές εφαρμογές (multimedia, DTP κ.λπ.).

| VIDEO ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ | VISIONMASTER 350 | PRO 400 |
|---|---|---|
| Μέγεθος Διαγωνίου | 15″ | 17″ |
| Πραγματική Διαγώνιος | 14″ | 16″ |
| Μέγιστη Ανάλυση/Συχνότητα | 1.280x1.024/60Hz | 1.600x1.200/80Hz |
| Μέγιστη Συχνότητα/Ανάλυση | 1.024x768/75Hz | 1.280x1.024 85Hz |
| Οριζόντια Συχνότητα Ανανέωσης | 27-69KHz | 27-96KHz |
| Κάθετη Συχνότητα Ανανέωσης | 50-160Hz | 50-160Hz |
| Video Bandwidth | 120MHz | 160MHz |
| Dot pitch | 0.28mm | 0.25mm |
| **ΓΕΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ** | | |
| Κατασκευαστής | IIYAMA | IIYAMA |
| Μοντέλο | Vision Master 350 | Vision Master Pro 400 |
| Πρότυπα | MPRII,TUV | TCO '95, MPRII, TUV |
| Τρόπος ρυθμίσεων | OSD | OSD |
| Plug'n'Play | Ναι | Ναι |
| Multimedia | Οχι | Οχι |
| Συνδέσεις | D-SUB 15pin | D-Sub, BNC |
| Κατανάλωση | 85Watt max. | 110Watt max. |
| Διάθεση | Πλαίσιο | Πλαίσιο |
| Τιμή | 84.900 δρχ. | 199.900 δρχ. |
| Απόδοση/Τιμή | 7/10 | 7/10 |



Αλλα προβλήματα του Shamrock αφορούν στην πολύ κακή βάση του (θέλει μεγάλη δύναμη για να περιστραφεί), στη μικρή γενικά φωτεινότητα της οθόνης, στην απώλεια των ρυθμίσεων ύστερα από αλλαγή ανάλυσης (κάθε φορά που αλλάζετε ανάλυση θα πρέπει να ξαναρυθμίζετε την οθόνη), στην ύπαρξη μόλις δύο διαφορετικών θερμοκρασιών για το άσπρο αλλά και στη μικρή μέγιστη ανάλυση (1.280x1.024), η οποία οφείλεται φυσικά στο σχετικά χαμηλό bandwidth και το μεγάλο dot pitch (0.28).

Στα θετικά σημεία του συναντάμε τη σχετικά καλή γεωμετρία και την ευκρίνεια (εκτός από τις γωνίες), τις πολλές ρυθμίσεις του OSD (παρά το ότι είναι σχετικά δύσχρηστο), τη γενική αίσθηση στιβαρότητας της κατασκευής (δεν φαίνεται όμως πολύ ποιοτική) και φυσικά την εξαιρετικά χαμηλή τιμή του.

Η προσπάθεια όμως της εταιρίας να κρατήσει χαμηλά την τιμή του monitor έχει περισσότερες επιπτώσεις απ' ό,τι φαίνεται με μια πρώτη ματιά. Εκτός του γεγονότος ότι η οθόνη δεν μπορεί να πιάσει ούτε υψηλές αναλύσεις ούτε υψηλά refresh rates, η σχεδόν παντελής έλλειψη προτύπων και διεθνών standards ποιότητας και πιστοποίησης αφήνει μια μάλλον άσχημη εντύπωση, αφού το monitor φαίνεται "γυμνό" από ασφαλιστικές δικλίδες. Ετσι, έχετε ένα monitor που είναι μεν φθηνό και με σχετικά καλές επιδόσεις, αλλά δεν ξέρετε κατά πόσο μπορείτε να το δουλέψετε για σχετικά μεγάλο χρονικό διάστημα. Βέβαια, μπορείτε πληρώνοντας κάτι παραπάνω να έχετε όλα τα extras που επιθυμείτε (όπως μικρότερο dot pitch και πιστοποίηση TCO 95), ωστόσο με αυτά τα δεδομένα το Shamrock δεν εμπνέει τον home user.

# SHAMROCK 17"

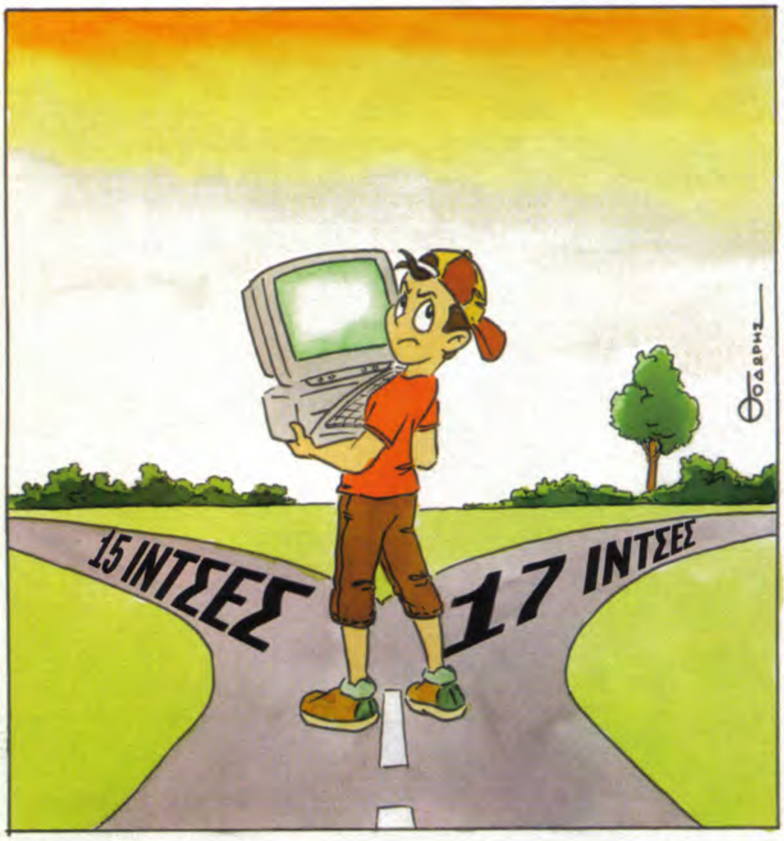
Η Shamrock αρκετό καιρό τώρα έχει ρίξει στην αγορά αρκετών χωρών της Ευρώπης αλλά και στις ΗΠΑ τα monitors της στις 14, 15, 17 αλλά και στις 19 ίντσες, τα οποία διακρίνονται για ένα κυρίως πράγμα: τη χαμηλή τιμή τους. Πρόκειται για οθόνες που σίγουρα δεν διεκδικούν δάφνες ποιότητας ή δυνατοτήτων, αλλά χτυπούν το "ευαίσθητο" σημείο των περισσότερων αγοραστών: τη σχέση απόδοσης/τιμής.

Το monitor των 17 ιντσών που είχαμε στη διάθεσή μας για αυτή την παρουσίαση αποτελεί ακριβώς τέτοια περίπτωση. Είναι σχετικά μέτριων τεχνικών χαρακτηριστικών και δυνατοτήτων, καταφέρνει όμως να παράγει ικανοποιητική εικόνα, διατηρώντας ταυτόχρονα εξαιρετικά χαμηλή τιμή, συνδυασμός που το φέρνει πάρα πολύ ψηλά στη σχετική κατάταξη.

Η οθόνη παρουσιάζει αρκετά προβλήματα ιδίως στις γωνίες (τόσο με τα χρώματα όσο και με την ευκρίνεια και το focus), ενώ παρουσιάζει το πιο έντονο moire effect που είδαμε στα monitors της παρουσίασης, κάτι που κουράζει έπειτα από πολύωρη εργασία με το συγκεκριμένο monitor. Εξίσου αρνητική εντύπωση μας άφησαν τα controls αλλά και το ίδιο το OSD, αφού και τα δύο ήταν μέτρια και εξαιρετικά δύσχρηστα.

| VIDEO ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ | SHAMROCK 17" |
|---|---|
| Μέγιστη Ανάλυση/Συχνότητα | 1.280x1.024/60H |
| Μέγιστη Συχνότητα/Ανάλυση | 120Hz/640x480 |
| Μέγεθος Διαγωνίου (ίντσες) | 17 |
| Πραγματική Διαγώνιος (ίντσες) | 15,7 |
| Dot pitch | 0,28 |
| Bandwidth | 110 |
| Οριζόντια Συχνότητα Ανανέωσης | 30-69KHz |
| Κάθετη Συχνότητα Ανανέωσης | 47-130Hz |
| **ΓΕΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ** | |
| Κατασκευαστής | Shamrock |
| Μοντέλο | - |
| Πρότυπα | MPR-II |
| Τρόπος Ρύθμισης | OSD |
| Plug'n'play | Ναι |
| Multimedia | Οχι |
| Είσοδοι | Video RGB |
| Κατανάλωση | 115W |
| Διάθεση | Macedonian Peripherals |
| Τιμή | 107.000 δρχ. |
| Απόδοση/Τιμή | 7/10 |


ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΟ
ΤΩΡΑ
ΣΕ ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ!
12 ΜΗΝΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ
67.000
54.000 δρχ.
ΝΕΕΣ ΜΟΝΑΔΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ
Internet
CompuLink Power Pack
ΤΑΧΥΤΑΤΗ ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΣΤΙΣ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ ΤΟΥ ΔΙΕΘΝΟΥΣ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ
6 ΜΗΝΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ
38.000
28.000 δρχ.
3 ΜΗΝΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ
21.000
15.000 δρχ.
ΔΩΡΟ
ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΣΤΗΝ BBS
COMPULINK NETWORK
ΜΑΖΙ
ΔΩΡΟ
BBS
και μπείτε κατευθείαν στο Internet
COMPULINK NETWORK
ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΧΟΝΔΡΙΚΗΣ: 9249761-8, υπεύθυνος κ. Παλάντζας
ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: OMNISHOP (Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, τηλ.: 3801487).
ΣΗΜΕΙΑ ΠΩΛΗΣΗΣ : ΠΛΑΙΣΙΟ (Στουρνάρη 24, Εξάρχεια), COMPUTER SUPPORT (Τζωρτζ 20-22, Εξάρχεια), NEW CREATION (Στουρνάρη 27Γ, Εξάρχεια), COSMOS COMPUTERS (Στουρνάρη 21, Εξάρχεια), WING COMPUTERS (Σολωμού 24, Εξάρχεια), MULTIMEDIA CENTER (Σολωμού 34, Εξάρχεια), MICROPOLIS (Στουρνάρη 45, Εξάρχεια), INFOWORLD (Βεϊκου 62-64, Γαλάτσι, Μετσόβου 26, Εξάρχεια), MICROPOLIS 2 (Μπουμπουλίνας 24, Πειραιάς), COPY SERVICE (Κολοκοτρώνη 101, Πειραιάς), MICROCHIP 2 (Αποστόλη 47-49, Πειραιάς), PENTA SYSTEMS (Τσαμαδού 67, Πειραιάς), DATA FIRST (Δεληγιώργη 120, Πειραιάς), MICROCHIP 8 (Πέτρου Ράλλη 114, Νίκαια), COMPUTER LAND (Αγ. Γιαννούρη 9, Κερατσίνι), KIDNET (Σχολείου 2, Αγ. Παρασκευή), NETWALKER COMPUTERS (Αγ. Ιωάννου 18-20, Αγ. Παρασκευή), UNICA (Μεσογείων 206, Χολαργός), COMPUTER POWER (Αμαλιάδος 8, Αμπελόκηποι), DCS (Μιλτιάδου 2, Αιγάλεω), INTRASEC HELLAS (Νικολάου Πλαστήρα 87, Αιγάλεω), MICROCHIP 5 (Ιερά Οδός 289, Αιγάλεω), MICRO ADVICE (Αιμ. Βεάκη 23, Περιστέρι), PC CENTER (Αιμ. Βεάκη 49, Περιστέρι), MICROCHIP 11 (Μεσογείων 245, Ν. Ψυχικό), ONE WAY (Κασσαβέτη 9, Κηφισιά), ASTRA ELECTRONICS (Τατοϊου 122, Νέα Ερυθραία), SMM (Λεωφ. Βουλιαγμένης 401, Ηλιούπολη), MICROCHIP 4 (Πρωτόπαππα 59, Ηλιούπολη), SYSTEMS TECHNOLOGY (Βίαντος 16, Νέα Σμύρνη), MICROCHIP 3 (Βίαντος 14, Νέα Σμύρνη), MEDIA STORE (Λυκούργου 97, Καλλιθέα), MICROCHIP 1 (Αργυρουπόλεως 42, Αργυρούπολη), MICROCHIP 7 (Χαμοστέρνας 4, Πετράλωνα), FILE 64 (Ηρώων Πολυτεχνείου 64, Ζωγράφου), AVIA COMPUTER CENTER (Αλέκου Παναγούλη 37, Νέα Ιωνία), MICROCHIP 10 (Λ. Ηρακλείου 389, Ν. Ηράκλειο), INTERGRADE (Εθνάρχου Μακαρίου 29-31, Δάφνη), MULTIMEDIA CENTER (Βασ. Κωνσταντίνου 7, Παγκράτι), ΚΟΣΜΟΝ ΕΠΕ (Περγάμου 9, Ν. Φιλαδέλφεια), BSM ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ (Βασ. Παύλου 102-104, Βούλα)




## ΤΕΛΙΚΑ ΤΙ ΓΙΝΕΤΑΙ ΜΕ ΤΙΣ ΟΘΟΝΕΣ;

Είδαμε πριν από εσάς για σας αρκετές οθόνες 15 και 17 ιντσών και είμαστε σε θέση να λύσουμε τις απορίες σας και να σας προτείνουμε τις καλύτερες λύσεις για αυτές τις κατηγορίες.

Πριν από λίγο καιρό (μόλις 5-6 μήνες) οι οθόνες χωρίζονταν σε δύο κυρίως κατηγορίες σε ό,τι αφορούσε την τιμή τους: στις προσιτές (14, 15, άντε και μερικές των 17 ιντσών) και τις απρόσιτες (δηλαδή άνω των 19 ιντσών). Οπως όμως και καθετί άλλο σχετικό με τους υπολογιστές, οι τιμές των οθονών άρχισαν να παίρνουν την κατιούσα και να σημειώνουν ρυθμούς πτώσης απολύτως ανταγωνιστικούς με τα υπόλοιπα hardware κομμάτια ενός PC.

Ετσι λοιπόν φτάσαμε στο σήμερα, όπου οι περισσότερες οθόνες των 17 ιντσών είναι προσιτές από οποιονδήποτε, ενώ ακόμα και οι τιμές των οθονών 19 και 21 ιντσών κυμαίνονται σε πολύ χαμηλά επίπεδα. Εκτός αυτού, εντός των επόμενων μηνών η παραγωγή ακόμα και των οθονών 15 ιντσών θα σταματήσει, καθιστώντας έτσι τις οθόνες 17 ιντσών το entry level.

Ποιες είναι όμως οι δυνατότητες των οθονών που αποτελούν τη βάση ενός home PC; Με ελάχιστες εξαιρέσεις, οι οθόνες των 15 και 17 ιντσών έχουν πολλά να προσφέρουν στον home user, τόσο από πλευράς τιμής όσο και από πλευράς ποιότητας και δυνατοτήτων. Από τις οθόνες της παρουσίασής μας δεν ήταν λίγες αυτές που μπορούσαν να ανεβάσουν ανάλυση 1.600x1.200 με πολύ καλά refresh rates (το bandwidth αρκετών ήταν πολύ μεγάλο).

Τα monitors που ξεχωρίσαμε από αυτά του συγκριτικού μας ήταν τα Belinea των 17 ιντσών και AOC της ίδιας διάστασης, κορυφαία από πλευράς δυνατοτήτων, αναλύσεων αλλά και τιμής. Πρόκειται για δύο οθόνες που αξίζουν τα λεφτά τους, αφού προσφέρουν πάρα πολλά με σχετικά λίγα χρήματα. Μπορούν να φθάσουν σε πολύ υψηλές αναλύσεις (για τα άλλα monitors αυτές οι αναλύσεις είναι απλησίαστες, ειδικά τα refresh rates), ενώ η εργασία με αυτές είναι εξαιρετικά ξεκούραστη. Τέλος, και οι δύο οθόνες διαθέτουν εξαιρετικά controls που καθιστούν την εργασία με αυτές ακόμα πιο εύκολη και άνετη.

Κατά πόδας ακολουθούν η VisionMaster 400 (17"), η οποία σημειώνει αρκετά καλές επιδόσεις αλλά σχετικά δύσχρηστο OSD, η AMAGA 17" με τα καλά refresh rates και τις υψηλές αναλύσεις (δυστυχώς με πολύ moire effect και μέτρια controls), αλλά και το Hyundai DeluxScan 7770, με τα σχεδόν τέλεια χαρακτηριστικά του αλλά και την περιορισμένη μέγιστη ανάλυση (λόγω χαμηλού bandwidth).

Στη συνέχεια συναντήσαμε ένα παράδοξο: Το Belinea 10 50 80 των 15 ιντσών, η AOC 15"και η VisionMaster 350 συναγωνίζονται ισάξια το Shamrock των 17 ιντσών, το οποίο έχει προβλήματα τόσο με τη γεωμετρία όσο και με το moire effect αλλά και το OSD. Αν λοιπόν έπρεπε να διαλέξετε μεταξύ μιας φθηνής 17άρας και μιας καλής 15άρας, θα σας προτείναμε την οθόνη των 15 ιντσών.

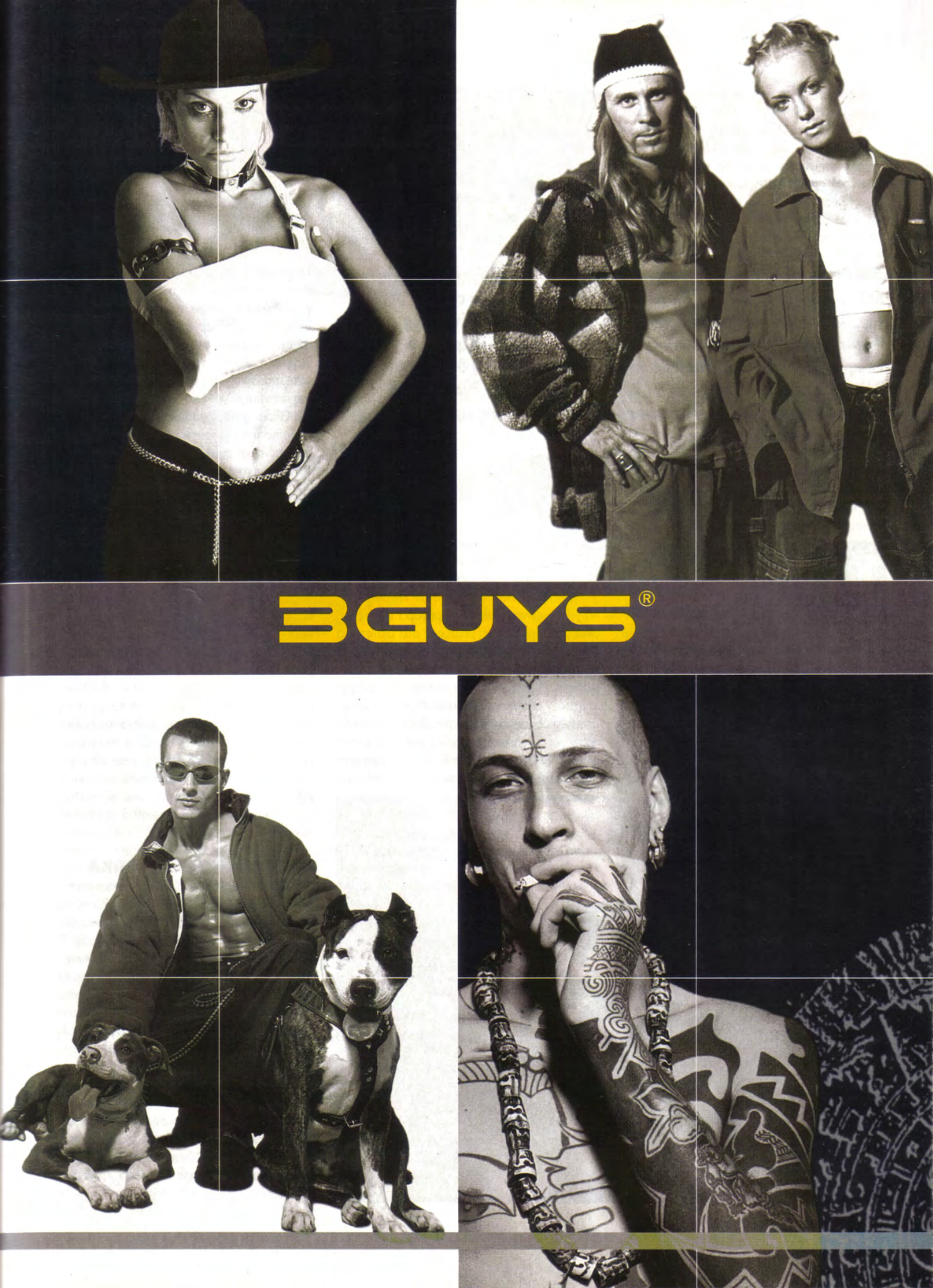
Αφήσαμε τελευταίες τις οθόνες της Hyundai και της Amaga στις 15 ίντσες, αφού πρόκειται για δύο τρανά παραδείγματα του πώς δεν πρέπει να είναι οι οθόνες. Πολύ κακή γεωμετρία, εντελώς λανθασμένη φωτεινότητα και αντίθεση, δύσχρηστα controls αλλά και μπόλικο moire effect καθιστούν αυτά τα δύο monitors σχεδόν επικίνδυνα για το χρήστη. Βέβαια οι τιμές τους είναι αρκετά χαμηλές (σε σημείο αυτές οι δύο οθόνες να είναι φθηνότερες από τις αντίστοιχες 14άρες πριν από έναν χρόνο!), ωστόσο δεν συνιστώνται σε κάποιον που θέλει να δουλέψει σοβαρά με αυτά. Ως φθηνές λύσεις για servers ή για PCs που δουλεύουν ως fax machines, printers ή και τηλεφωνικά κέντρα είναι σχεδόν τέλειες, αλλά για τίποτε άλλο.

Τι μας έμεινε τελικά; Το εκπληκτικό bandwidth και η γενικότερη απόδοση της Belinea 10 70 50, τα controls και το OSD της AOC αλλά και του HYUNDAI των 17 ιντσών, η καλή συνολική απόδοση του Belinea 10 50 80, η ποιότητα κατασκευής του HYUNDAI 17" (με την καλή έννοια) και η ποιότητα κατασκευής του AMAGA 15" (με την κακή έννοια), αλλά και η σχέση απόδοσης/τιμή των HYUNDAI 7770 και SHAMROCK 17".

Συνοψίζοντας, θα επαναλάβουμε τη διαπίστωση ότι οι 14άρες έχουν ήδη εκλείψει και αντικαταστάθηκαν από τις οθόνες 15", ενώ σε λίγο θα μιλάμε μόνο για 17άρες και άνω. Κρίνοντας από τις δυνατότητες μερικών από τα monitors 17" που είδαμε, θα σας προτείναμε να μην καταλήξετε απαραίτητα στην αγορά μιας οθόνης αυτής της διάστασης και να προτιμήσετε μία καλή 15". Επίσης, αν έχετε οικονομική άνεση, μην επιλέξετε να αγοράσετε ένα "φθηνό" 17άρι, αφού σίγουρα αξίζει να δώσετε κάτι παραπάνω και να πάρετε ένα monitor με υψηλά refresh rates, μεγάλο bandwidth και πολλές δυνατότητες.

## ΣΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ ΤΕΥΧΟΣ

Για το πρώτο τεύχος της νέας χρονιάς, σειρά στις παρουσιάσεις μας έχουν οι κάρτες γραφικών και ήχου. Μεγάλη σίγουρα η γκάμα των προϊόντων που κυκλοφορούν στην αγορά και από τα δύο είδη, όμως το "PC Master" θα σας βοηθήσει, όσο είναι δυνατόν, να ξεκαθαρίσετε την κατάσταση. Ραντεβού λοιπόν τον επόμενο μήνα!


3GUYS®

# RIVA TNT vs VOODOO 2
## 3D μάχες ζωής ή θανάτου

**Δεν έχουν περάσει ούτε τρία χρόνια από τότε που μία άγνωστη στους πολλούς εταιρία, η 3DFX, παρουσίασε στην αγορά ένα chip το οποίο επρόκειτο να αλλάξει την πορεία των PC games. Ηταν ένα chip "αφιερωμένο" αποκλειστικά στην επιτάχυνση 3D, το περίφημο Voodoo Graphics που προοριζόταν για κάρτες add on. Επρεπε δηλαδή, αν θέλαμε να εκμεταλλευτούμε τις δυνατότητές του, να έχουμε στον υπολογιστή μας δύο κάρτες γραφικών, μία 2D για τις εφαρμογές μας και μία 3D για τα παιχνίδια.**

**του Αλέξανδρου "Dj Smartie Al" Φιλιππίδη**
**flexus@ath.forthnet.gr**

Η ιδέα φάνηκε τότε πολύ τολμηρή. Παρ' όλα αυτά, αρκετοί κατασκευαστές καρτών γραφικών άρχισαν δειλά δειλά να παρουσιάζουν 3D κάρτες βασισμένες στο Voodoo Graphics. Οι καταναλωτές, με τη σειρά τους, αντιμετώπισαν επιφυλακτικά τη νέα αυτή "μόδα", αφ' ενός επειδή οι 3D κάρτες είχαν αρκετά τσουχτερή τιμή και αφ' ετέρου γιατί δεν υπήρχαν πολλά παιχνίδια που να τις υποστηρίζουν. Η ύπαρξη και μόνο της 3D κάρτας δεν ήταν αρκετή. Επρεπε και ο κώδικας του παιχνιδιού να την υποστηρίζει. Σιγά σιγά, όμως, κυκλοφόρησαν όλο και περισσότερα παιχνίδια με υποστήριξη 3D καθώς και 3D patches για τα παλαιότερα. Η οπτική διαφορά μεταξύ software και 3D hardware επιτάχυνσης ήταν τεράστια. Τα παιχνίδια έγιναν πολύ πιο γρήγορα και ρεαλιστικά και άρχισαν να μοιάζουν στα αντίστοιχα coin-op. Οι φανατικοί gamers είχαν ήδη πειστεί ότι η απόκτηση μιας 3D κάρτας ήταν πια απαραίτητη. Πολλές άλλες εταιρίες κατασκευής γραφικών επιταχυντών προσπάθησαν να μπουν στο παιχνίδι, παρουσιάζοντας chips κατάλληλα τόσο για 2D όσο και για 3D. Μία από αυτές ήταν η NVIDIA, που με το Riva 128 έγινε γρήγορα πολύ γνωστή στον τομέα των γραφικών.



Το chip αυτό συνεχίζει έως σήμερα να αποτελεί την "καρδιά" πολλών πετυχημένων καρτών γραφικών, με πιο γνωστή τη Diamond Viper 330. Οι κάρτες αυτές ήταν ολοκληρωμένες (δηλαδή πρόσφεραν 2D και 3D, χωρίς την ύπαρξη add on) και σχετικά φτηνές, αλλά υστερούσαν σημαντικά στον τομέα της ταχύτητας στα παιχνίδια. Επίσης, δεν υποστήριζαν το API Glide της 3FX και δεν ήταν δυνατή η χρησιμοποίησή τους στα παιχνίδια που ήταν ήδη φτιαγμένα γι' αυτό. Η 3DFX, αντιλαμβανόμενη τον ανταγωνισμό, έκανε το επόμενο βήμα και παρουσίασε τον Νοέμβριο του '97 το διάδοχο του Voodoo Graphics, με το όνομα Voodoo 2. Μέσα σε μικρό χρονικό διάστημα το chip αυτό έγινε ιδιαίτερα δημοφιλές και σχεδόν όλες οι γνωστές εταιρίες στο χώρο του multimedia hardware είχαν να προσφέρουν μία 3D κάρτα που μπορούσε να ενσωματώσει το Voodoo 2. Η 3DFX στα τρισδιάστατα γραφικά έχει γίνει αυτήν τη στιγμή κάτι ανάλογο με την Creative Labs στον ήχο. Οπως δηλαδή έχουμε τα SoundBlaster συμβατά παιχνίδια, έτσι τώρα υπάρχουν και τα 3DFX συμβατά. Η NVIDIA, όμως, δεν έμεινε με σταυρωμένα τα χέρια. Παρουσίασε το περασμένο καλοκαίρι το διάδοχο του Riva 128, το Riva TNT. Ηταν το νέο αυτό chip σε θέση να αντιμετωπίσει έναν ήδη καταξιωμένο αντίπαλο; Για να δώσουμε μια ολοκληρωμένη απάντηση, θα πρέπει να εξετάσουμε πιο αναλυτικά τα υπέρ και τα κατά των δύο αυτών chips.

### ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

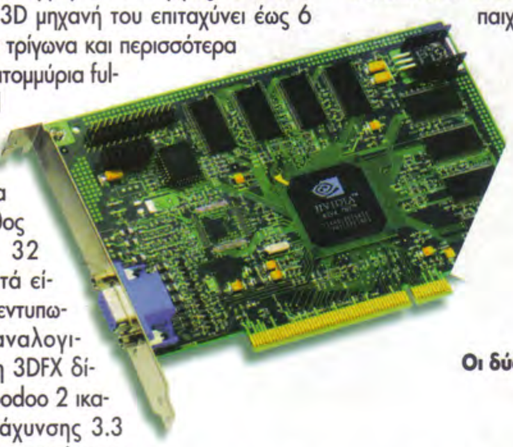
Αρχικά, η NVIDIA είχε ανακοινώσει ότι το TNT θα βασίζεται σε τεχνολογία 0.25 micron και θα τρέχει στα 145 MHz. Ομως κάτι τέτοιο δεν έγινε και το τελικό προϊόν έτρεχε στα 90 MHz-100 MHz, ανάλογα με τον κατασκευαστή της κάρτας. Οι δικαιολογίες ήταν αρκετές: πίεση χρόνου για την κυκλοφορία του chip, αστάθεια και υπερθέρμανση σε ταχύτητες άνω των 100 MHz, αυξημένο κόστος παραγωγής κ.λπ. Και σαν να μην έφτανε αυτό, λίγο πριν από την επίσημη παρουσίαση του TNT, η 3DFX έκανε μήνυση στην NVIDIA, γιατί η δεύτερη χρησιμοποίησε στο νέο της chip την τεχνική multi-texturing, την πατέντα της οποίας είχε η πρώτη. Αξίζει να σημειωθεί ότι παρ' όλο που και το multi-texturing ήταν "ιδιοκτησία" της 3DFX, δεν το χρησιμοποίησε στο νέο της chip, το Voodoo Banshee!

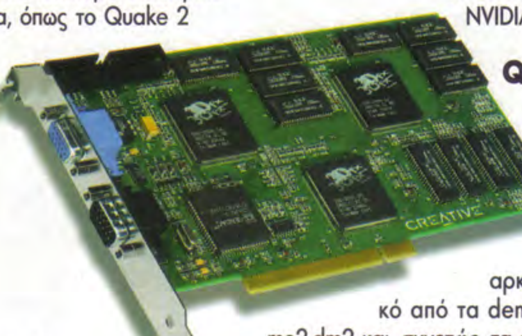




**QUAKE 2**

Η παρθενική εμφάνιση του TNT, όπως είδαμε, δεν έγινε με τις καλύτερες προοπτικές. Ποια ήταν όμως τα τελικά τεχνικά χαρακτηριστικά του; Επιτάχυνση 2D/3D με χρήση αρχιτεκτονικής 128 bit, με αποτέλεσμα αυτό να εκτελεί 36 δισεκατομμύρια λειτουργίες το δευτερόλεπτο! Η 3D μηχανή του επιταχύνει έως 6 εκατομμύρια τρίγωνα και περισσότερα από 180 εκατομμύρια fully rendered pixels το δευτερόλεπτο. Κι όλα αυτά με βάθος χρώματος 32 bit! Ολα αυτά είναι αρκετά εντυπωσιακά, αν αναλογιστούμε ότι η 3DFX δίνει για το Voodoo 2 ικανότητα επιτάχυνσης 3.3 εκατομμυρίων τριγώνων το δευτερόλεπτο με 16 bit βάθος χρώματος. Το TNT υποστηρίζει 16 MB μνήμης SDRAM και, σε συνδυασμό με το RAMDAC στα 250 MHz, ανεβάζει αναλύσεις έως 1.600x1.200 σε 3D (1.920x1.200 σε 2D), με υψηλές συχνότητες ανανέωσης. Το Voodoo 2 υποστηρίζει 8 ή 12 MB μνήμης EDO (4 MB frame buffer και 4-8 MB texture memory) και το RAMDAC του δουλεύει στα 130 MHz. Οι αναλύσεις που μπορεί να φτάσει είναι 800x600 ή 1.024x768 σε σύνδεση SLI (2 κάρτες μαζί). Οι κάρτες με TNT κατασκευάζονται για δίαυλο PCI ή για AGP 2X/1.0 slot. Οι αντίστοιχες με Voodoo 2 είναι μόνο για PCI. Και τα δύο chips υποστηρίζουν τις περισσότερες σύγχρονες τεχνικές τρισδιάστατης απεικόνισης, όπως Alpha blending, Anti-aliasing, Bilinear filtering, fogging, Z-Buffering, Texture Mapping, Transparency, Mip Mapping κ.λπ. Το Riva TNT, επειδή είναι νεώτερο κατά περίπου έναν χρόνο, είναι και το πιο εξελιγμένο συνολικά. Ανταποκρίνονται, όμως, στην πράξη οι ισχυρισμοί για τις επιδόσεις των δύο εταιριών; Δεν είναι εύκολο να δοθεί μια απάντηση. Τα περισσότερα 3D benchmarks δίνουν ενδεικτικές τιμές, έχοντας ως κριτήριο συγκεκριμένες παραμέτρους. Εχουμε δει στο παρελθόν πολλές κάρτες γραφικών να "σκίζουν" σε κάποια 3D benchmarks, αλλά η απόδοσή τους σε συγκεκριμένο παιχνίδι να είναι επιεικώς μέτρια. Αυτό που ενδιαφέρει εμάς τους gamers είναι αποκλειστικά η απόδοσή τους στα αγαπημένα μας παιχνίδια. Γι' αυτό τα πιο αξιόπιστα benchmarks είναι μερικά ιδιαίτερα απαιτητικά παιχνίδια, όπως το Quake 2 και το Unreal. Για να μετρήσουμε την ταχύτητα, χρησιμοποιούμε το fps (frames per second). Οσο υψηλότερο είναι το fps τόσο πιο γρήγορος είναι ο 3D επιταχυντής μας. Ομως, πολλοί είναι αυτοί που θέτουν το λογικό ερώτημα: υπάρχει λόγος σύγκρισης δύο επιταχυντών, όταν το fps τους είναι άνω του 24; Ετσι κι αλλιώς, το ανθρώπινο μάτι δεν μπορεί να αντιληφθεί τη διαφορά από αυτό το νούμερο και πάνω. Αυτό είναι και το στάνταρ των κινηματογραφικών ταινιών. Το fps στα παιχνίδια, όμως, είναι ο μέσος όρος ενός συγκεκριμένου χρονικού διαστήματος. Ας υποθέσουμε ότι ένα παιχνίδι μας δίνει 35 fps. Αυτό σημαίνει ότι υπάρχουν στιγμές που μπορεί να φτάσει το 50 ή και παραπάνω, αλλά σε ορισμένα απαιτητικά σημεία (π.χ. ύπαρξη πολλών εχθρών ταυτόχρονα) μπορεί να πέσει κάτω του 20, με αποτέλεσμα το παιχνίδι να "σέρνεται". Αρα, όσο μεγαλύτερο είναι το μέσο fps τόσο λιγότερες πιθανότητες έχουμε να πέσουμε κάτω από το "μαγικό" 24. Τα παιχνίδια με τα οποία θα ασχοληθούμε είναι το Quake 2 και το Unreal, τα οποία, κατά τη γνώμη μου, είναι και τα πιο αντιπροσωπευτικά του είδους, μια και τα περισσότερα άλλα Doom-like παιχνίδια βασίζονται στη μηχανή του ενός ή του άλλου. Οι μετρήσεις έγιναν με Celeron 300A και με τον ίδιο επεξεργαστή overclocked στα 450 MHz. Η μνήμη του συστήματος είναι 128 MB SDRAM PC100. Οι κάρτες 3D είναι η Diamond Monster 3DII 12 MB (Voodoo 2) και η Creative Graphics Blaster (RIVA TNT). Χρησιμοποιήθηκαν οι reference drivers της 3DFX και της NVIDIA αντίστοιχα.





**Οι δύο αντίπαλοι.**

## QUAKE 2

Στο Quake 2, το fps μετρήθηκε με τη χρήση του massive1.dm2 που είναι αρκετά πιο απαιτητικό από τα demo1.dm2 και demo2.dm2 και, συνεπώς, τα αποτελέσματά του είναι αντιστοίχως μικρότερα, αλλά πιο κοντά στην πραγματικότητα. (Πίνακας 1)

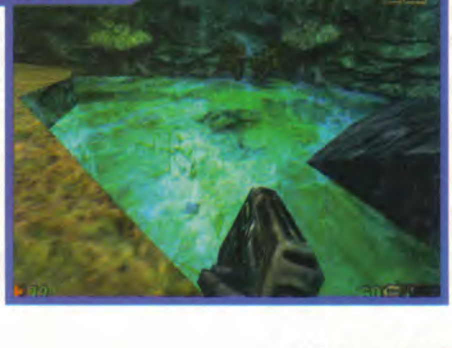
| VOODOO 2 | 300 MHz | 450 MHz |
|---|---|---|
| 640x480 | 50 fps | 70 fps |
| 800x600 | 43 fps | 51 fps |
| **RIVA TNT** | | |
| 640x480 | 46 fps | 65 fps |
| 800x600 | 43 fps | 57 fps |
| 1.024x768 | 33 fps | 37 fps |
| 1.152x864 | 26 fps | 29 fps |

Πίνακας 1

Τα αποτελέσματα για το Voodoo 2 ήταν μάλλον τα αναμενόμενα. Τα πήγε πολύ καλά και στις δύο αναλύσεις, αν και θα θέλαμε να έχει τη δυνατότητα να ανέβει ακόμα ψηλότερα. Το TNT, αν και υστερεί λίγο σε ταχύτητα σε

**UNREAL**











**Οι υλοποιήσεις των δύο chips από την Creative.**

**Πίνακας 2**

| VOODOO 2 | 300 MHz | 450 MHz |
|---|---|---|
| 640x480 | 43 fps | 49 fps |
| 800x600 | 28 fps | 29 fps |
| **RIVA TNT** | | |
| 640x480 | 32 fps | 40 fps |
| 800x600 | 25 fps | 27 fps |
| 1.024x768 | 18 fps | 22 fps |

640x480, από τα 800x600 και πάνω δείχνει την ισχύ του. Το gameplay ήταν άκρως στρωτό, ακόμα και στα 1.024x768. Σε ανάλυση 1.152x864 άρχισε να καθυστερεί σε απόκριση, αλλά μόνο σε λίγες, πολύ δύσκολες από άποψη υπολογιστικών απαιτήσεων περιπτώσεις. Επίσης, η ποιότητα απεικόνισης του TNT ήταν εμφανώς καλύτερη από του Voodoo 2, με πολλή ακρίβεια στα αντικείμενα που βρίσκονται στο βάθος του ορίζοντα. Το μόνο μειονέκτημα του TNT είναι ότι δείχνει τα γραφικά πολύ σκοτεινά, γι' αυτό και είναι αναγκαίες κάποιες ρυθμίσεις (gamma, αντίθεση και φωτεινότητα της οθόνης) προτού ξεκινήσουμε το παιχνίδι.

## UNREAL

Εδώ αρχίζουν να κάνουν την εμφάνισή τους τα προβλήματα για το TNT. Ο κύριος υπαίτιος, όμως, είναι το ίδιο το Unreal, που υποστηρίζει μόνο Glide και Power SGL. Το TNT τρέχει σε Direct3D και σε OpenGL, αλλά στο Glide έχει την αποκλειστικότητα η 3DFX. Υπάρχει κάποιο OpenGL patch σε beta έκδοση, αλλά προς το παρόν δεν συνεργάζεται με το TNT. Τελευταία κυκλοφόρησε άλλο ένα patch, πάλι σε beta μορφή, για Direct3D. Με αυτό το patch το Unreal συνεργάζεται με το TNT, χωρίς όμως να λείπουν τα bugs. Βέβαια, το παιχνίδι έχει από την κατασκευή του πολλά bugs. Ακόμα και το Voodoo Banshee, το τελευταίο chip της 3DFX, χρειάζεται ένα συγκεκριμένο patch για να παίξει το Unreal, παρ' όλο που υποστηρίζει το Glide. Συνεπώς και οι μετρήσεις που έγιναν με το D3D patch δείχνουν ότι υπάρχει ακόμα μέλλον μέχρι να συνεργαστούν άψογα το TNT και το Unreal (Πίνακας 2).

Βλέπουμε ότι στο Unreal το Voodoo 2 βγαίνει νικητής. Για να έχουμε, όμως, ένα πιο ολοκληρωμένο αποτέλεσμα, πρέπει να περιμένουμε την τελική έκδοση του Direct3D patch.

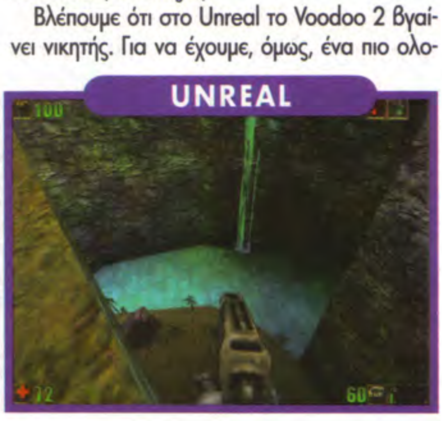
## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το κύριο προσόν του Voodoo 2 αυτήν τη στιγμή είναι η υποστήριξη του Glide. Τα καινούρια παιχνίδια ήδη υποστηρίζουν το Direct3D και δεν μπορούν να κάνουν αλλιώς, μια και είναι δημιούργημα της Microsoft. Ομως, το Glide χρειάζεται λιγότερους πόρους από το σύστημα για να τρέξει και αυτό ευνοεί τους κατόχους φθηνότερων υπολογιστών. Το TNT, με τη σειρά του, προσφέρει πολύ καλή ποιότητα απεικόνισης, 32 bit χρώμα και υψηλά frame rates, σε αναλύσεις που δεν μπαίνουν στο παιχνίδι του ανταγωνισμού. Ακόμα και δύο 3D κάρτες με το Voodoo 2 σε σύνδεση SLI δεν μπορούν να ανέβουν πάνω από τα 1024x768. Ενα άλλο προτέρημα του TNT είναι η υποστήριξη διαύλου AGP2x. Από εδώ και στο εξής θα είναι απαραίτητη για τα νέα παιχνίδια -όπως το Half Life- που θα κάνουν χρήση υψηλής ανάλυσης textures. Και για κάποιον που θέλει αυτόν τον καιρό να αγοράσει μια κάρτα 3D για παιχνίδια, ο κύριος παράγοντας για την τελική απόφαση είναι ο οικονομικός. Αν θέλει τη φθηνότερη λύση, καλύτερα να προτιμήσει μια κάρτα με το TNT. Ετσι, εκτός από τα παιχνίδια θα έχει και κορυφαία απόδοση σε 2D. Για το φανατικό των Glide παιχνιδιών που ήδη έχει μία κάρτα γραφικών, η μόνη λύση είναι μία add on κάρτα με το Voodoo 2 και 12 MB μνήμη. Οποιος διαθέτει παραπάνω χρήματα μπορεί να πάρει δύο κάρτες, μία βασισμένη στο TNT και μία 3D με το Voodoo 2. Ετσι μπορεί να εκμεταλλευθεί στο έπακρο τις δυνατότητες όλων των παιχνιδιών που υπάρχουν στην αγορά αλλά και αυτών που πρόκειται να κυκλοφορήσουν στο άμεσο μέλλον. Η μάχη ανάμεσα στους κατασκευαστές τρισδιάστατων επιταχυντών έχει ανάψει για τα καλά. Η NVIDIA θα παρουσιάσει στις αρχές του επόμενου χρόνου μια βελτιωμένη έκδοση του RIVA TNT, βασισμένη σε τεχνολογία 0.25 micron, που θα λειτουργεί σε υψηλότερες συχνότητες και θα χρησιμοποιεί γρηγορότερη μνήμη. Η 3DFX το ερχόμενο καλοκαίρι θα έχει έτοιμο το διάδοχο του Voodoo 2, που, όπως λέγεται, θα είναι ολοκληρωμένος επιταχυντής (2D/3D). Οι φήμες λένε ότι η μνήμη που θα υποστηρίζει θα φτάνει τα 32 MB! Ας αρχίσουμε λοιπόν τις οικονομίες από τώρα... PC

**QUAKE 2**



**UNREAL**



ΣΤΑ ΣΥΝΟΡΑ ΤΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ

# Fantastic!

ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ ΤΗΝ **ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗ ΦΑΝΤΑΣΙΑ** ΚΑΙ ΤΟ ΧΩΡΟ ΤΟΥ **FANTASY**






- Διηγήματα
- Τηλεοπτικές σειρές
- Ταινίες
- Βιβλία
- Κόμικς
- Συγγραφείς
- Σκιτσογράφοι

## ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΤΟΝ ΔΕΚΕΜΒΡΙΟ

# GAME CL



**80** **Fallout 2**
RPG βασισμένο σε ένα δυναμικό, αποκαλυπτικό μέλλον.



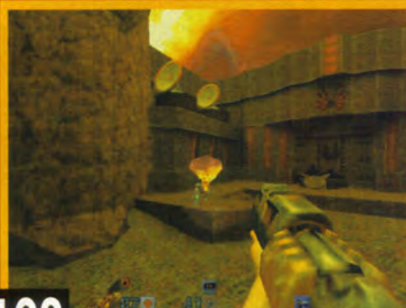
**86** **Grim Fandango**
Το adventure που σίγουρα θα σας μαγνητίσει με το πρωτότυπο σενάριο και τους χαρακτήρες του.



**92** **KKND 2**
Η συνέχεια του strategy με τον πιο αιμοβόρο τίτλο.



**98** **Colin McRae Rally**
Το ρεαλιστικότερο rally simulator! Θα σας αφήσει με το στόμα ανοιχτό.



**102** **Ground Zero**
Το Quake 2 γίνεται ακόμα καλύτερο.



**106** **Need for Speed 3**
Ταχύτητα επί τρία, εκπληκτικά γραφικά και ατελείωτη δράση.

## P O I N T   S Y S T E M



**0-50**
**ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ**
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



**51-60**
**ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ**
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



**61-70**
**ΜΕΤΡΙΟ**
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



**71-80**
**ΚΑΛΟ**
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



**81-90**
**ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ**
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



**91-95**
**ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ**
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



**96-100**
**ALL TIME CLASSIC**
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

# UB



**ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ**

Οπως ασφαλώς θα είναι γνωστό στους περισσότερους από σας, τα νέα παιχνίδια που κυκλοφορούν κάθε μήνα είναι στην κυριολεξία δεκάδες. Φυσικά, όσες σελίδες και αν διαθέσει το "PC Master", είναι αδύνατο να μπορέσει να τα καλύψει όλα με αναλυτικά reviews. Ετσι, κάθε μήνα από τη στήλη "Με δύο λόγια" θα ενημερώνεστε συνοπτικά για όλα εκείνα τα παιχνίδια που είδαν οι συντάκτες του περιοδικού και στα οποία δεν κρίναμε σκόπιμο να αφιερώσουμε αρκετές σελίδες για τη λεπτομερή παρουσίασή τους. Διευκρινίζουμε πως αυτό δεν σημαίνει αναγκαστικά πως όλα τα εν λόγω παιχνίδια είναι "δεύτερης κατηγορίας", απλά πως δεν πιστεύουμε ότι χρειάζεται να επεκταθούμε ιδιαίτερα σε αυτά, αφήνοντας ενδεχομένως έξω από τα κεντρικά reviews κάποια άλλα, για τα οποία έχουμε πολλά να σας γράψουμε!

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

## ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΜΗΝΩΝ

**Παραθέτουμε, ανά κατηγορία, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό τους τελευταίους τρεις μήνες, μαζί με τη βαθμολογία τους.**

| | ΠΑΙΧΝΙΔΙ | ΜΗΝΑΣ | ΒΑΘΜ. |
|---|---|---|---|
| ACTION | DESCENT: FREESPACE | ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ | 96% |
| | WING COMMANDER SECRET OPS | ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ | 96% |
| | RAYMAN GOLD | ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ | 92% |
| | MORTAL KOMBAT 4 | ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ | 85% |
| | OUTWARS | ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ | 80% |
| | OVERBOARD | ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ | 78% |
| | JAZZ JACKRABBIT 2 | ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ | 75% |
| | DEATHTRAP DUNGEON | ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ | 73% |
| | HEART OF DARKNESS | ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ | 69% |
| ADVENTURE | REDJACK | ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ | 94% |
| | SANITARIUM | ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ | 94% |
| | THE SPACE BAR | ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ | 90% |
| | BYZANTINE THE BETRAYAL | ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ | 85% |
| | THE NEVERHOOD | ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ | 85% |
| | FINAL FANTASY VII | ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ | 84% |
| RPG | THE ULTIMATE RPG ARCHIVES | ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ | - |
| | ULTIMA COLLECTION | ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ | - |
| SIMULATION | SUPER MATCH SOCCER | ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ | 92% |
| | TEAM APACHE | ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ | 91% |
| | MICROMACHINES V3 | ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ | 88% |
| | ADDICTION PINBALL | ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ | 87% |
| | CASTROL HONDA SUPERBIKES | ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ | 82% |
| | iF/A-18E CARRIER STRIKE FIGHTER | ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ | 77% |
| | SENSIBLE SOCCER '98 | ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ | 77% |
| | PANZER COMMANDER | ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ | 74% |
| | USCF CHESS | ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ | - |
| STRATEGY | X-COM INTERCEPTOR | ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ | 91% |
| | FIGHTERS FOR LIFE EMERGENCY | ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ | 88% |
| | KNIGHTS & MERCHANTS | ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ | 88% |
| | DOMINION | ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ | 88% |
| | PEOPLE'S GENERAL | ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ | 84% |
| | DUNE 2000 | ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ | 84% |
| | SOLDIERS AT WAR | ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ | 83% |
| | POLICE QUEST SWAT 2 | ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ | 81% |
| | INSURRECTION | ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ | 80% |
| | SEVEN KINGDOMS | ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ | 79% |
| | ARMY MEN | ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ | 65% |

# Fallout 2

A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME

***Το Fallout 1 ανακηρύχτηκε από τα περισσότερα περιοδικά του χώρου ως το RPG της χρονιάς που πέρασε. Το γεγονός ότι η Interplay κατάφερε, με τα δεδομένα του χώρου, να κυκλοφορήσει τη συνέχειά του μέσα σε έναν χρόνο αποτελεί άθλο. Το ερώτημα όμως που πιστεύω ότι σχεδόν όλοι θέτετε είναι αν όντως αξίζει αυτή την πρωτιά. Χωρίς κανέναν δισταγμό θα απαντήσω πως την αξίζει, καθώς είναι πολύ βελτιωμένο σχεδόν σε όλους τους τομείς. Θα άγγιζε ίσως το άριστα, αν δεν είχε ένα μειονέκτημα που προσωπικά θεωρώ βασικό: Είναι σχετικά μικρό για RPG, αισθητά μεγαλύτερο βέβαια από το Fallout, ωστόσο δεν παύει να είναι μικρό για κλασικό παιχνίδι ρόλων. Αν έχετε παίξει το MM6, το οποίο δίνει την εντύπωση ότι δεν θα τελειώσει ποτέ, το Fallout 2 θα σας φανεί ως αριστουργηματική ταινία μικρού μήκους.***

*του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη*

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ – **ΜΕΣΟ** – ΑΝΩΤΕΡΟ – ΑΝΩΤΑΤΟ

Ως λάτρης των RPGs, θεωρώ ότι η θεματολογία που ταιριάζει στο είδος είναι αυτή των "φανταστικών μεσαιωνικών κόσμων". Δεν μου αρέσει η σύγχρονη και πολύ περισσότερο η φουτουριστική τεχνολογία στα RPGs. Πείτε με απαρχαιωμένο, αλλά τρελαίνομαι για dwarves, dragons, trolls και τέτοια...

Αυτή ήταν η βασική αντίρρησή μου και για το Fallout 1. Γνωρίζω φυσικά ότι υπάρχει ένα μεγάλο ρεύμα υπέρ των λεγόμενων "κόσμων της αποκάλυψης" ή "μεταπυρηνικών κόσμων" (post nuclear worlds), οι οπαδοί των οποίων λάτρεψαν και λατρεύουν το Fallout, θεωρώντας το ως το πιο αντιπροσωπευτικό δείγμα τους. Πιστεύω να σεβαστούν τη διαφορετική γνώμη μου, όπως και εγώ σέβομαι τη δική τους. Ομως όπως και να το κάνουμε, αν έχεις μεγαλώσει με Hobbit και τον Αρχοντα των Δαχτυλιδιών, βλέπεις αλλιώς τα πράγματα...



## ΣΕΝΑΡΙΟ

Η εισαγωγή του παιχνιδιού είναι εξαιρετική, αφού εκτός των άλλων εξηγεί μέσα σε λίγο χρόνο τη βασική ιστορία του παιχνιδιού. Είναι σημαντικό το ότι το Fallout 2 σε προδιαθέτει από την αρχή θετικά απέναντί του.

Το παιχνίδι εξελίσσεται στη Βόρεια Καλιφόρνια, έπειτα από έναν πυρηνικό πόλεμο που κατέστρεψε τα πάντα στην περιοχή. Σώθηκαν λίγοι, αυτοί που επέζησαν στα υπόγεια Vaults, τα οποία ήταν φτιαγμένα ειδικά για αυτό το σκοπό.

Ο σωτήρας Vault 13 διώχνεται από το λαό του. Τριγυρνώντας στην έρημο φτάνει σε ένα μακρινό




Ενας από τους τρεις έτοιμους χαρακτήρες του παιχνιδιού.




Πατώντας το F1 πλήκτρο βλέπεις μία οθόνη που περιγράφει σχεδόν όλο το χειρισμό του παιχνιδιού.




Ο χαρακτήρας που έφτιαξα.



μέρος, όπου σιγά σιγά δημιουργεί μαζί με άλλους μία μικρή κοινότητα, το Arroyo. Για τους κατοίκους του Arroyo ο Vault Dweller είναι ένας θρύλος.

Η ιστορία στο Fallout 2 εξελίσσεται 80 χρόνια μετά το τέλος του πρώτου τίτλου της σειράς. Σε επιλέγουν για να βρεις το μυθικό GECK (Garden of Eden Creation Kit) το οποίο επιτρέπει στον κάτοχό του να αποκαταστήσει την πατρική γη!

Μετά ένα σύντομο τεστ των ικανοτήτων σου, το οποίο ως βασικό σκοπό έχει να σε εξοικειώσει με το χειρισμό του παιχνιδιού, σου δίνουν την ιερή μπλε Vault Suit. Και η περιπέτειά σου ξεκινά...

### ΠΟΙΕΣ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΛΛΑΓΕΣ ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΤΟ FALLOUT;

Επειδή η κυκλοφορία του Fallout (1) μόλις έχει κλείσει χρόνο, αξίζει να δούμε τις βασικές αλλαγές που έχουν επέλθει από το πρώτο στο δεύτερο αντιπρόσωπο της σειράς.

1. Από τα πιο σημαντικά προβλήματα του Fallout ήταν το AI (Artificial Intelligence - Τεχνητή Νοημοσύνη) των NPCs χαρακτήρων αλλά και των εχθρών του παιχνιδιού. Σχεδόν όλοι όσοι έπαιξαν το Fallout είδαν τον Dogmeat να πηγαίνει μόνος του στη γραμμή πυρός του εχθρού, τον Ian να πυροβολεί πισώπλατα κ.ά. Γενικά το AI των χαρακτήρων ήταν για κλάματα. Αυτή η κατάσταση έχει διορθωθεί σε σημαντικό βαθμό, ώστε συνιστά αναμφισβήτητα τη βασικότερη αλλαγή του Fallout 2. Ως χαρακτηριστικές της αλλαγής αναφέρω τις δυνατότητες να εξοπλίζεις τους συντρόφους σου με διαφορετική θωράκιση ή να καθορίζεις τη στάση τους κατά τη διάρκεια μιας μάχης.

2. Επίσης έχουν διορθω-

**ΕΤΑΙΡΙΑ**

Black Isle / Interplay (http://www.interplay.com)

**ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ**

Pentium στα 90MHz, 16MB RAM, Windows 95/98, DirectX 3 ή μεγαλύτερο, 4x CD-ROM drive, DirectX certified SVGA κάρτα γραφικών, DirectX certified κάρτα ήχου, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 2MB στο σκληρό

**ΔΙΑΘΕΣΗ**

Το παιχνίδι μας προσέφερε το Multirama, αντιπρόσωπος, δε, είναι η Grup Multimedia.

### ΤΟ ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΟ ΤΩΝ BUGS!!!

**Οι βασικές επίσημες ανακοινώσεις της Interplay:**

**19/11/98**

Βρήκαμε ακόμη δύο προβλήματα με το car αργά χθες το απόγευμα, τα οποία πρέπει οπωσδήποτε να διορθωθούν. Ετσι, πρέπει να φτιάξουμε μια νέα version του patch.

**18/11/98**

Χθες το πρωί βρήκαμε ένα πρόβλημα με το car και το διορθώσαμε.
Ακόμη ψάχνουμε να βρούμε τι δεν πάει καλά με το Humoungous Install. Θα επιδιορθωθεί όχι στο πρώτο patch αλλά στο δεύτερο που θα κυκλοφορήσει.
Μην ανησυχείτε, και τα δύο patches θα είναι συμβατά με τα saved games σας.

**12/11/98**

Πρώτα από όλα, είναι ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ για όλους εσάς να ξέρετε ότι ΜΠΟΡΕΙΤΕ να τελειώσετε το παιχνίδι, παρά τα όποια bugs, χωρίς να βάλετε κανένα patch.

ΥΓ. 1: Συμπληρώνω ότι όταν έγραφα αυτό το άρθρο δεν είχα δει κανένα patch/update να έχει κυκλοφορήσει, όπως αφήνεται να εννοηθεί από τις ανακοινώσεις της εταιρίας.
ΥΓ. 2: Το car που αναφέρεται ως το βασικότερο πρόβλημα είναι αυτό που θα σε μεταφέρει διασχίζοντας την έρημη γη, κερδίζοντας έτσι πολύτιμο χρόνο και αποφεύγοντας αρκετές random μάχες. Θα μεταφέρει φυσικά και τους NPCs που θα έχεις μαζί σου, ενώ θα μπορείς να αποθηκεύεις τα πράγματά σου στο πορτμπαγκάζ. Κατά την εξέλιξη του παιχνιδιού έχεις τη δυνατότητα να κάνεις σημαντικά upgrades στο αμάξι αυτό.

## Η ΘΩΡΑΚΙΣΗ ΣΟΥ (ARMOR)

| ΟΝΟΜΑ | AC | Normal | Laser | Fire | Plasma | Explode |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Leather Jacket | 8 | 0/20% | 0/20% | 0/10% | 0/10% | 0/20% |
| Combat Jacket | | | | | | |
| Leather Armor | 15 | 2/25% | 0/20% | 0/20% | 0/10% | 0/20% |
| Leather Armor mkII | 20 | 3/25% | 1/20% | 1/25% | 1/10% | 1/25% |
| Metal Armor | 10 | 4/30% | 6/75% | 4/10% | 4/20% | 4/25% |
| Metal Armor mkII | 15 | 4/35% | 7/80% | 4/15% | 4/25% | 4/30% |
| Tesla Armor | 15 | 4/20% | 19/90% | 4/10% | 10/80% | 4/20% |
| Bridgekeeper's Robes | 20 | 5/40% | 8/60% | 4/30% | 4/50% | 6/40% |
| Combat Armor | 20 | 5/40% | 8/60% | 4/30% | 4/50% | 6/40% |
| Power Armor | 25 | 12/40% | 18/80% | 12/60% | 10/40% | 20/50% |
| Hardened Power Armor | 25 | 13/50% | 19/90% | 14/70% | 13/50% | 20/60% |
| Advanced Power Armor | | | | | | |
| Advanced Power mkII | | | | | | |



Βρίσκοντας και παίρνοντας ένα αντικείμενο σε ένα σεντούκι.



Χρησιμοποιώντας την Targeted Shots τεχνική μπορείς να διαλέξεις πού ακριβώς θα χτυπήσεις τον αντιπαλό σου.

θεί σε σημαντικό βαθμό τα λόγια των χωρικών, οι οποίοι επαναλάμβαναν τα ίδια και μετά το πέρας της αποστολής σου. Πολλές φορές, για παράδειγμα, σου μιλούσαν για κάποιον τον οποίο ήδη είχες σκοτώσει!

3. Εχει γίνει πολύ καλύτερη κατανομή των αποστολών, ανάλογα με το φύλο, τις ικανότητες κ.λπ., ανεβάζοντας έτσι την ποιότητα δράσης του παιχνιδιού.

4. Διαθέτει πολύ πιο πειστικό map σύστημα. Τώρα πολλές τοποθεσίες ή χαρακτήρες εμφανίζονται μόνο αν μάθεις για αυτούς.

5. Το περιβόητο karma παίζει πλέον πολύ μεγάλο ρόλο στο παιχνίδι, όχι με την έννοια της μοιρολατρίας αλλά με αυτή του απόηχου των πράξεών σου στους άλλους αλλά και σε σένα τον ίδιο.

6. Η έκταση δράσης του παιχνιδιού είναι πολύ μεγαλύτερη. Σε αυτό το σημείο βέβαια χρειάζεται αρκετή συζήτηση, καθώς η Interplay ισχυρίζεται ότι ένας hardcore παίκτης θα χρειαστεί περί τις 25 ώρες για να το τελειώσει. Δεν υπάρχει όμως καμιά πιθανότητα να το τελειώσει κάποιος σε αυτό το χρόνο. Με λίγο πιο χαλαρούς ρυθμούς χρειάζεσαι γύρω στις 40 ώρες, ενώ για μια διεξοδική λύση θα χρειαστείς περίπου 60. Ετσι, έχει αυξηθεί περίπου κατά 50% η διάρκεια δράσης του παιχνιδιού σε σχέση με το πρώτο της σειράς.

Πώς συγκρίνονται όμως οι ώρες αυτές με τις 250-300 ώρες του MM6;

### ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΕΛΟΣ ΠΑΝΤΩΝ ΑΥΤΟ ΤΟ ΚΑΡΜΑ;

Απλά, οι πράξεις σου καθορίζουν πια τη στάση των άλλων απέναντί σου και όχι μόνο. Οι χαρακτήρες μέσα στο παιχνίδι μπορούν να βλέπουν/μαθαίνουν αν έχεις θετικό ή αρνητικό karma.

Ετσι, αν έχεις αρνητικό karma και μπεις σε μια εκκλησία, κανείς δεν θα σου μιλή-



Από την εκπληκτική εισαγωγή του παιχνιδιού.

## CHEAT - CHEAT!!!

**Οταν δημιουργείς έναν νέο χαρακτήρα, ξόδεψε όλα τα char points και κάνε save το χαρακτήρα σου. Τώρα, με τη βοήθεια ενός Hex editor πήγαινε στο αρχείο που μόλις δημιούργησες (έχει extension .gcd) και άλλαξε τα περιεχόμενα της σειράς "Offset" σε "0A":**

| Offset | Byteaddress | Type |
|---|---|---|
| 0 | 8 | ST |
| 10 | 2 | PE |
| 10 | 6 | EN |
| 10 | 10 | CH |
| 20 | 4 | IN |
| 20 | 8 | AG |
| 30 | 2 | LK |

**Ετσι όλα τα χαρακτηριστικά σου θα είναι 10, και φυσικά αυτό θα έχει άμεση θετική επίδραση και στα skills σου.**

## ΟΠΛΑ ΠΟΥ ΠΕΤΑΣ/ΡΙΧΝΕΙΣ

| ΟΝΟΜΑ | Rng | Damage | Str |
|---|---|---|---|
| Plant Spike | 8 | 1-2 | 1 |
| Flare | 15 | 1-1 | 1 |
| Rock | 15 | 1-4 | 1 |
| Throwing Knife | 16 | 3-6 | 3 |
| Molotov Cocktail | 12 | 8-20 | 3 |
| Frag Gernade | | | |
| Plasma Grenade | 15 | 40-90 | 5 |







Ανατινάζοντας τη μεταλλική πόρτα με τα πλαστικά εκρηκτικά.

σει, ενώ αν έχεις αρνητικό karma και πας σε μια "κακόφημη" περιοχή, θα μάθεις σχεδόν οτιδήποτε θέλεις.

## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του Fallout 2 μοιάζουν απίστευτα, ειδικά στις σκηνές εξιστόρησης γεγονότων. Ειλικρινά ΔΕΝ μπορώ, αλλά και δεν τολμώ, να φανταστώ, με την τόσο μεγάλη εξέλιξη που υπάρχει στον τομέα των γραφικών στα παιχνίδια, πώς θα είναι αυτά σε δύο χρόνια. Γενικά πάντως το παιχνίδι παίρνει σχεδόν άριστα στον τομέα αυτό.

Στον ήχο προσωπικά δεν είδα σημαντικές βελτιώσεις. Όχι πως είναι άσχημος, απλά δεν βρίσκεται στα πολύ υψηλά επίπεδα όπου βρίσκονται άλλα στοιχεία του παιχνιδιού.

Ο χειρισμός παραμένει σε γενικές γραμμές ο ίδιος, με μικρές βελτιώσεις. Το πιο σημαντικό στοιχείο είναι να μάθεις να πολεμάς σωστά. Το manual, που αυτή τη φορά είναι εκπληκτικό, εξηγεί τα πάντα γύρω από το χειρισμό του παιχνιδιού, για αυτό διαβάστε το καλά προτού το ξεκινήσετε.

### ΠΥΡΟΒΟΛΑ ΟΠΛΑ

| ΟΝΟΜΑ | Rng | Damage | Ammo | Cap | Str |
|---|---|---|---|---|---|
| Pipe Rifle | 20 | 5-12 | 10mm | 1 | 5 |
| 10mm Pistol | 25 | 5-12 | 10mm | 12 | 3 |
| 10mm SMG | 25 | 5-12 | 10mm | 30 | 5 |
| Desert Eagle | 25 | 10-16 | .44 | 8 | 4 |
| Hunting Rifle | 40 | 8-20 | .223 | 10 | 5 |
| .44 Magnum | 15 | 12-18 | .44 | 6 | 5 |
| 14mm Pistol | 24 | 12-22 | 14mm | 6 | 4 |
| .223 Pistol | 30 | 20-30 | .223 | 5 | 5 |
| Sniper Rifle | 50 | 14-34 | .223 | 6 | 5 |
| Needler Pistol | 24 | 12-24 | Needle | 10 | 3 |
| PPK12 Gauss Pistol | 50 | 22-32 | 2mm | 12 | 4 |
| M72 Gauss Rifle | 50 | 32-43 | 2mm | 20 | 6 |
| Tommy Gun | 32 | 3-20 | .45 | 50 | 6 |
| HK P90c | 30 | 12-16 | 10m | 24 | 4 |
| M3A1 Grease Gun | 20 | 10-20 | .45 | 30 | 4 |
| Assault Rifle | 45 | 8-16 | 5mm | 24 | 5 |
| Assault Rifle Extd | 45 | 8-16 | 5mm | 100 | 5 |
| FN FAL | 35 | 9-18 | 7.62mm | 20 | 5 |
| Shotgun | 14 | 12-22 | 12 ga. | 2 | 4 |
| Sawed Off Shotgun | 7 | 12-24 | 12 ga. | 2 | 4 |
| Combat Shotgun | 22 | 15-25 | 12 ga. | 12 | 5 |
| H&K CAWS | 30 | 15-25 | 12 ga. | 10 | 6 |
| Pancor Jackhammer | 35 | 18-29 | 12 ga. | 10 | 5 |
| Flamer | 5 | 45-90 | Flamer | 5 | 6 |
| Improved Flamer | 5 | 45-90 | Flamer | 5 | 6 |
| Minigun | 35 | 7-11 | 5mm | 120 | 7 |
| Avenger Minigun | 40 | 10-14 | 5mm | 120 | 7 |
| Light Support Weap | 40 | 20-30 | .223 | 30 | 6 |
| M60 | 35 | 18-26 | 7.62mm | 50 | 7 |
| H&K G11 | 35 | 10-20 | 4.7mm | 50 | 5 |
| H&K G11E | 40 | 13-23 | 4.7mm | 50 | 6 |
| Bozar | 35 | 25-35 | .223 | 30 | 6 |
| Rocket Launcher | 40 | 35-100 | Rocket | 1 | 6 |

## ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

Η βασικότερη λειτουργία στα RPGs. Στο Fallout 2 μπορείς να διαλέξεις ανάμεσα στους τρεις χαρακτήρες που υπάρχουν έτοιμοι ή να φτιάξεις έναν δικό σου. Ξεκινώντας μπορείς να επιλέξεις ΜΟΝΟ δύο Traits. Για κάθε τρία επίπεδα που θα ανεβαίνεις, θα μπορείς να διαλέγεις ένα καινούριο Perk.

### ΟΠΛΑ ΓΙΑ ΣΥΜΠΛΟΚΗ ΕΚ ΤΟΥ ΣΥΣΤΑΔΗΝ

| ΟΝΟΜΑ | Rng | Damage | Ammo | Cap | Str |
|---|---|---|---|---|---|
| Sharpened Pole | 2 | 2-9 | | | 4 |
| Spear | 2 | 3-15 | | | 4 |
| Sharpened Spear | 2 | 4-17 | | | 4 |
| Knife | 1 | 1-11 | | | 3 |
| Combat Knife | 1 | | | | 2 |
| Club | 1 | 1-11 | | | 3 |
| Switchblade | 1 | 2-10 | | | 1 |
| Shiv | * bug - δεν μπορεί να * χρησιμοποιηθεί | | | | |
| Crowbar | 1 | 3-15 | | | 5 |
| Wakazashi | 1 | | | | |
| Sledgehammer | 2 | 4-14 | | | 6 |
| Super Sledge | 2 | | | | |
| Ripper | 1 | 15-37 | Small E | 30 | 4 |

t = thrust   s = swing   a = aimed





Μπροστά από την καλύβα του Elder του χωριού σου.



Εδώ ο Elder σου ξεκαθαρίζει γιατί σε διάλεξαν, ποια δηλαδή είναι η αποστολή σου.



Κερδίζοντας την τελική μάχη στη δοκιμασία που σε υποβάλλουν.

## ΜΑΧΕΣ

Το Fallout 2 είναι turn-based RPG. Αυτό σημαίνει ότι οι μονομαχίες σου δεν γίνονται σε κανονικό χρόνο (real time), αλλά εξαρτώνται από ένα σύνολο χαρακτηριστικών σου. Ετσι, κάθε φορά μπορείς να κάνεις μόνο συγκεκριμένα χτυπήματα. Αφού περάσει η σειρά σου, πρέπει να περιμένεις τον αντίπαλό σου για να χτυπήσει και μετά πάλι εσύ κ.ο.κ. Για να πολεμήσεις με όπλο πρέπει να έχεις τουλάχιστον ένα και να το τοποθετήσεις, μέσω της επιλογής Inventory, στο ένα χέρι σου. Σε κάθε μάχη βέβαια κάποιος κάνει την αρχή: ή εσύ ή ο αντίπαλός σου. Σε κάθε περίπτωση, αυτός που ξεκινά πρώτος τα χτυπήματα έχει ΜΟΝΟ την πρώτη φορά μία επίθεση επιπλέον. Στη συνέχεια, κάνοντας κλικ στο κόκκινο κουμπί στην μπάρα στο κάτω μέρος, διαλέγει με ποιο χέρι, άρα και με ποιο όπλο, θα επιτεθεί. Ανάλογα με το πόσα action points έχεις, θα κάνεις τις αντίστοιχες κινήσεις. Πρόσεξε ότι για κάθε όπλο, κάνοντας πάνω του δεξί κλικ, αλλάζεις mode επίθεσης. Βασικά υπάρχουν δύο modes, τα Single και Burst, αλλά ανάλογα με τα όπλα που κρατάς μπορείς να έχεις και τα Throw και Reload. Η αλλαγή ανάμεσα στα modes γίνεται κάνοντας δεξί κλικ πάνω στο εικονίδιο του όπλου. Αφού επιλέξεις mode, κάνεις αριστερό κλικ πάνω στο όπλο για να πάρεις την επίθεση, ενώ εν συνεχεία κάνεις πάλι αριστερό κλικ πάνω στον εχθρό σου. Μερικά όπλα επιτρέπουν να κάνεις Targeted Shots. Σημείωσε ότι Burst και Explosive όπλα δεν έχουν Targeted Shots. Οσα όπλα όμως επιτρέπουν αυτό

### ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

| | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 95 |
| ΗΧΟΣ | 80 |
| ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ | 90 |
| ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ | 95 |

**93**



**Με πολύ σημαντικές βελτιώσεις σε σχέση με το πρώτο της σειράς, θα ικανοποιήσει απόλυτα όλους τους φίλους των post nuclear κόσμων και όχι μόνο. Από τις πλέον αναμενόμενες κυκλοφορίες της χρονιάς, είναι σίγουρο ότι θα διεκδικήσει τον τίτλο του καλύτερου RPG για το 1998. Το αν θα τα καταφέρει είναι άλλο θέμα.**

### ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ

| ΟΝΟΜΑ | ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ |
|---|---|
| Jet | Προσθέτει +2 AP για πολύ σύντομο χρονικό διάστημα. |
| Mentats | Ανεβάζει το Intelligence για μικρό χρονικό διάστημα. |
| Buffout | Ανεβάζει το Strength για λίγο χρονικό διάστημα. |
| Psycho | |
| Hypo | |
| Rad-X | Ανεβάζει το επίπεδο αντίστασης στη ραδιενέργεια για μικρό χρονικό διάστημα. |
| Rad-Away | Καθαρίζει τον οργανισμό σου από τη ραδιενέργεια. |
| Jet Antitode | Αντίδοτο για το Jet addiction. |
| Lockpicks | Για να κάνεις Pick lock (παραβιάζεις κλειδαριές). |
| Extended Lockpick Set | Για να κάνεις πολύ πιο σίγουρο Pick lock. |
| Electronic Lockpick | Για να παραβιάζεις ηλεκτρονικές κλειδαριές. |
| Rope | Για όποια δράση το απαιτεί. |
| Shovel | Για όποια δράση το απαιτεί. |
| Dynamite | Ανατινάζεις σχεδόν τα πάντα. |
| Plastic Explosives | Ανατινάζεις σχεδόν τα πάντα. |

το mode είναι πολύ χρήσιμα, γιατί αφήνουν τον παίκτη να χτυπήσει ακριβώς εκεί όπου επιθυμεί.

Μπορείς κατά τη διάρκεια μίας μάχης να το βάλεις στα πόδια, χωρίς άλλες συνέπειες. Απλά πρόσεξε ότι, όταν απομακρυνθείς από μια τέτοια μάχη, πρέπει να κάνεις κλικ στο icon της μάχης κάτω δεξιά για να απενεργοποιήσεις το Attack mode και μετά να συνεχίσεις κανονικά τη διαδρομή σου.

Τέλος, πρόσεξε το εξής: Αν δεν έχεις αρκετά action points για να κάνεις μια επίθεση αλλά δεν θέλεις να εγκαταλείψεις τη μονομαχία, τότε πατάς τη Spacebar. Αυτό σημαίνει ότι βάζεις ένα τέλος στη σειρά της επίθεσής σου και έρχεται η σειρά του εχθρού σου. Αφού αυτός σε χτυπήσει με τη σειρά του, επανέρχεται η δική σου σειρά κ.ο.κ.

Προκειμένου να θεραπευτείς έχεις διάφορες δυνατότητες. Ολες όμως πρέπει να γίνουν εκτός μάχης. Κοινώς, αν θέλεις κάτι τέτοιο και πολεμάς, πρέπει πρώτα να φύγεις από τη μάχη και μετά να επιχειρήσεις να γιατρευτείς.

Η μία δυνατότητα είναι να προτιμήσεις το First Aid skill. Η άλλη να χρησιμοποιήσεις κάποιο ειδικό φάρμακο (π.χ. healing powder).

Αν επιθυμείς να ξεκουραστείς, τότε κάνε κλικ στο PIP -εφόσον φυσικά είσαι εκτός μάχης- και στη συνέχεια κάνε κλικ στο κίτρινο ρολόι που είναι ανάμεσα στις ημερομηνίες στην άνω αριστερή γωνία του menu. Τώρα μπορείς να διαλέξεις την επιλογή Rest Until Healed.

Μη σε απασχολεί ο χρόνος, γιατί -σε πλήρη αντίθεση με το πρώτο της σειράς- στο Fallout 2 δεν υπάρχει time limit στη δράση του.

## ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας πρέπει να περάσεις το τεστ που σου θέτουν. Μπες στο κτίριο και άρχισε να το εξερευνάς. Οι εχθροί σου θα είναι γιγαντιαία μυρμήγκια και δηλητηριώδεις σκορπιοί. Δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολοι, αρκεί να κάνεις τα εξής: Πολέμησέ τους έναν έναν, απόφυγε να τους αντιμετωπίσεις δύο ή περισσότερους μαζί. Υστερα από κάθε χτύπημα με το ακόντιό σου να απομακρύνεσαι από αυτούς όσο περισσότερο μπορείς. Αυτοί θα έρχονται προς τα σένα και θα σταματάνε δίπλα σου, δεν θα φτάνουν όμως τα turn points τους και για να σε χτυπήσουν.

Πρόσεχε καλά, γιατί και ένα μικρό πλάγιο βήμα να κάνεις, θα το κερδίσουν σε χρόνο, έτσι θα σε χτυπήσουν κιόλας. Εσύ λοιπόν θα χτυπάς και θα φεύγεις συνέχεια. Θα το κάνεις μέχρι να σκοτώσεις όλους τους εχθρούς. Ψάξε τα σεντούκια και τα βάζα. Θα βρεις healing powder, antidote, plastic explosives και ακόμη ένα spear. Ειδικά για τους σκορπιούς, αφού τους σκοτώνεις, να παίρνεις τις ουρές τους. Μια κλειστή πόρτα θα την ανοίξεις με το Lock Pick skill σου, ενώ τη μεταλλική θα την ανατινάξεις με τα εκρηκτικά.

Για να τα χρησιμοποιήσεις, τα βάζεις στο χέρι σου και μετά στην κανονική οθόνη κάνεις κλικ στο σχετικό εικονίδιο. Αφού ρυθμίσεις όσο χρόνο θέλεις, απομακρύνσου για να μη σε πιάσει η έκρηξη. Πρόσεξε τις "ανασηκωμένες πλάκες" στο έδαφος. Είναι παγίδες - αν τις πατήσεις, θα εκτοξευθεί ένα ακόντιο ή βέλος.

Στο τέλος παλεύεις με τον Dumar. Κάνε οπωσδήποτε save προτού παλέψεις. Προσωπικά διαπίστωσα ότι κερδίζω το 50% των μαχών. Ξεκίνησε με ένα γερό χτύπημα ποδιού στο κάτω αριστερό πόδι και συνέχισε με μία γροθιά. Αν τον χτυπήσεις πρώτος, το πιθανότερο είναι να τον κερδίσεις. Αφού νικήσεις, μη φύγεις αμέσως.

Γύρισε λίγο πίσω και από το σεντούκι στα αριστερά της πόρτας πάρε τα πράγματά σου. Τώρα βγες από την έξοδο που φρουρούσε ο Dumar και θα βρεθείς στο χωριό σου...

PC

### ENERGY WEAPONS

| ONOMA | Rng | Ammo | Damage | Cap | Str |
|---|---|---|---|---|---|
| Laser Pistol | 35 | Small E | 10-22 | 12 | 3 |
| Magneto-Laser Pistol | 35 | Small E | 10-22 | 12 | 3 |
| Plasma Pistol | 20 | Small E | 15-35 | 16 | 4 |
| YK32 Pulse Pistol | 15 | Small E | 32-46 | 5 | 3 |
| Laser Rifle | 45 | Micro F | 25-50 | 12 | 6 |
| Laser Rifle Extd | 45 | Micro F | 25-50 | 24 | 6 |
| Plasma Rifle | 25 | Micro F | 30-65 | 10 | 6 |
| Turbo Plasma Rifle | 35 | Micro F | 35-70 | 10 | 6 |
| Pulse Rifle | | | | | |



Η μυθική φορεσιά του ήρωα από το Fallout 1, που περιγράφεται στους θρύλους σου.

### ΟΠΛΑ ΓΙΑ ΜΑΧΗ ΜΕ ΤΑ ΧΕΡΙΑ

| ONOMA | Damage | Ammo | Cap |
|---|---|---|---|
| Boxing Gloves | 1-6 | | |
| Plated Gloves | 2-8 | | |
| Brass Knuckles | | | |
| Spiked Knuckles | 4-15 | | |
| Power Fist | 12-29 | Small E | 25 |
| Mega Power Fist | 20-45 | Small E | 25 |

# GRIM FANDANGO

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PCmaster

***Στην "καρδιά" του Grim Fandango υπάρχει η εκπληκτική ιστορία για το ταξίδι του Manny Calavera στον σκοτεινό Αδη, μια ιστορία γεμάτη μυστήριο και ίντριγκες. Εμπνευσμένη από ταινίες-σταθμούς όπως οι "Chinatown", "Casablanca" και "The Big Sleep", η τετράχρονη ηρωική αφήγηση του παιχνιδιού πλέκει με μοναδικό τρόπο τη θεματολογία των κλασικών φιλμ νουάρ με την εξωτική μυθολογία του αρχαίου Μεξικό. Τα δύο αυτά είδη μοιράζονται μια σειρά στοιχείων που αποτελούν τον πυρήνα του αγώνα του Manny: κίνδυνος, δράμα, απληστία, το πέρασμα ενός αθώου από έναν σκοτεινό και επικίνδυνο κόσμο και, φυσικά, η τελική λύτρωση.***

*του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη*

| ΕΤΑΙΡΙΑ |
|---|
| Lucas Arts (http://www.lucasarts.com/) |
| **ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ** |
| Pentium στα 133MHz, 32MB RAM, Windows 95/98, DirectX 6.0, 4x CD-ROM drive, 2MB PCI κάρτα γραφικών, 16-bit DirectX συμβατή κάρτα ήχου, πληκτρολόγιο, 30MB στον σκληρό και 100MB ακόμη για το Windows swap file και τα saved games |
| **ΔΙΑΘΕΣΗ** |
| Το πακέτο περιλαμβάνει 2 CDs και μας στάλθηκε απευθείας από τη LucasArts. |

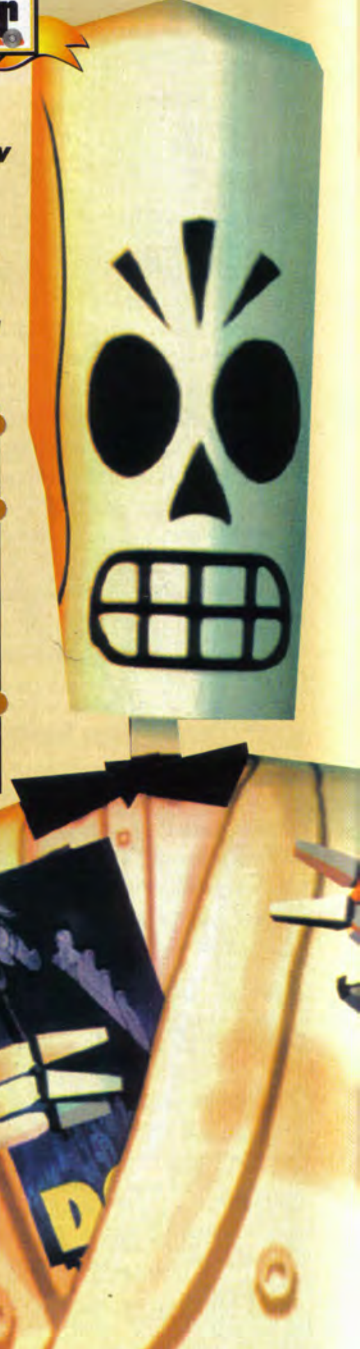
Το τέλος της χρονιάς μάς επιφύλαξε μια έκπληξη. Η LucasArts κυκλοφορεί το Grim Fandango, που είναι ΧΩΡΙΣ ΚΑΜΙΑ ΑΜΦΙΒΟΛΙΑ το καλύτερο adventure των τελευταίων ετών στο είδος του.

Βασισμένο σε πανάρχαιους μύθους των Αζτέκων για το τετράχρονο ταξίδι των νεκρών στον Κάτω Κόσμο αλλά και σε σύγχρονες μεξικανικές φολκλορικές δοξασίες, διαθέτει το πλέον εξαιρετικό σενάριο που έχω δει σε παιχνίδι όλα αυτά τα χρόνια. Πανέξυπνο, με φοβερά προσεγμένη και καλοσχεδιασμένη δράση και με μοναδικό ανατρεπτικό χιούμορ, υπηρετεί ΑΡΙΣΤΑ το σκοπό του: να μας διασκεδάσει με την πιο πλατιά έννοια του όρου, να μας χαρίσει πράγματι μοναδικές αισθητικές στιγμές, που έχουμε ξεχάσει μέσα στον καταιγισμό της κατανάλωσης και της μαζικής κυκλοφορίας δεκάδων άλλων παιχνιδιών.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

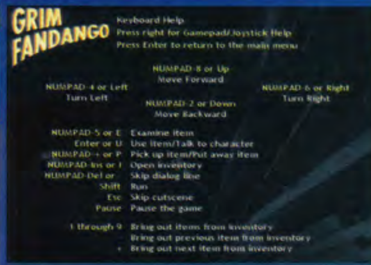
Και όπως μας φωνάζει συνέχεια από το μακρινό El Marrow ο ανεπανάληπτος Manny Calavera: VIVA LA REVOLUTION, COMRADES...

Οπως προανέφερα το Grim Fandango είναι για μένα το καλύτερο adventure των τελευταίων χρόνων στο είδος του. Τι εννοώ με αυτό; Απλώς ότι μαζί με το Riven και το The Pandora Directive τα θεωρώ τα τρία καλύτερα 3D





Πες μου τη γραμματέα σου, να σου πω ποιος είσαι...




Πατώντας το πλήκτρο F1 βλέπεις όλο το χειρισμό του παιχνιδιού.



Αυτό είναι που περιγράφει το λαϊκό άσμα: "Ο Χάρος βγήκε παγανιά...".

graphics adventures που έχω δει και παίξει όλα αυτά τα χρόνια. Ξεκαθαρίζοντας από την αρχή τις σκέψεις μου, τονίζω ότι δεν μπορώ να διανοηθώ πως ίσως υπάρχει έστω κι ένας φίλος των adventure games που δεν θα τρέξει να αγοράσει το παιχνίδι, για να το απολαύσει με την ησυχία του.



Παίρνοντας μία ψυχή από τον κόσμο των ζωντανών.

Για μένα ένα είναι σίγουρο: Το Grim Fantango θέτει νέα standards στο χώρο των adventure games, ακριβώς όπως έκανε το Monkey Island 1 στην εποχή του, πριν από μερικά χρόνια. Ολοι όσοι υποστήριζαν ή υποστηρίζουν ότι τα adventure games έχουν πεθάνει δεν έχουν παρά να δουν το Grim Fandango και, πολύ περισσότερο, ό,τι πρόκειται να ακολουθήσει την κυκλοφορία του, καθώς οι αντιδράσεις που θα προκαλέσει στο χώρο θα είναι αλυσιδωτές.

Τέλος, σημειώστε ότι δημιουργός του παιχνιδιού είναι ο περίφημος Tim Schafer, επίσης δημιουργός των πολύ καλών Full Throttle και Day of the Tentacle.

## ΣΕΝΑΡΙΟ

Η ιστορία του παιχνιδιού είναι βασισμένη σε έναν πανάρχαιο μύθο των Αζτέκων. Σύμφωνα με το μύθο, η Γη των Νεκρών ήταν ένα μέρος όπου πήγαιναν όλοι οι νεκροί για τέσσερα χρόνια, μέχρι να φτάσουν στον Ενατο Κάτω Κόσμο (Αδη), που ήταν και ο τελικός προορισμός τους. Για να βοηθηθούν οι ψυχές στο μεγάλο τετράχρονο ταξίδι τους, οι νεκροί θάβονταν με χρήματα, τρόφιμα, ακόμη και ζώα.

Στο σύγχρονο Μεξικό γιορτάζεται η Μέρα των Νεκρών, για την οποία η παράδοση αναφέρει ότι οι νεκροί επιστρέφουν στον κόσμο των ζωντανών ως "ειδικοί καλεσμένοι", προκειμένου να μπορέσουν να δουν για λίγο τους αγαπημένους τους.

Το σενάριο του παιχνιδιού αποτελεί ένα μείγμα των ανωτέρω μύθων και παραδόσεων, με στοιχεία από τις ταινίες του φιλμ νουάρ της δεκαετίας του 1940.

Χειρίζεσαι τον Manuel Calavera, έναν... ταξιδιωτικό πράκτορα των νεκρών, δουλειά του οποίου είναι να παίρνει τις ψυχές από τον κόσμο των ζωντανών, να τις μεταφέρει στον κόσμο των νεκρών και εκεί να τους προσφέρει τις βέλτιστες δυνατές συνθήκες για τα τέσσερα χρόνια που θα παραμείνουν στον κόσμο αυτό, μέχρι να έρθει η ώρα να πάνε στον Ενατο Κάτω Κόσμο, τον τελικό τόπο της αιώνιας ανάπαυσής τους.

Κάτι όμως φαίνεται να μην πηγαίνει καλά με τη δουλειά σου, στο Department of Death για το οποίο εργάζεσαι, αφού τους καλύτερους πελάτες παίρνει ο ανταγωνιστής σου Domino, ενώ σε εσένα φτάνουν μόνο οι "κατώτερες" περιπτώσεις.

Ψάχνοντας τους λόγους αυτής της αρνητικής για σένα τροπής των γεγονότων, θα αντιληφθείς ότι υπάρ-

## BUGS

Στο παιχνίδι, στην πρώτη και κανονική έκδοσή του, φαίνεται να υπάρχουν μερικά μικρά και μεγάλα προβλήματα. Σημειώστε ότι ακόμη -τουλάχιστον ενώ γράφονται αυτές οι γραμμές- δεν έχει βγει κάποιο patch/update, ώστε να έχουμε πιο σφαιρική γνώμη για τα όποια προβλήματα υπάρχουν.

Το πρώτο πρόβλημα, "μεσαίου μεγέθους", είναι ότι το πρόγραμμα έκανε περίπου έξι φορές crash μέχρι να το τελειώσω και κάθε φορά με έβγαζε στο desktop των Windows. Για αυτό φροντίζετε να κάνετε συχνά saves.

Σε μερικά σημεία φαίνεται να υπάρχει κάποιο πρόβλημα ως προς το πώς να χειριστείτε καταστάσεις, και αυτό δεν οφείλεται σε εσάς αλλά σε αδυναμίες του προγράμματος. Ετσι, όταν π.χ. φτιάχνετε και παίρνετε το grinder, "παγιδεύεστε" και δεν επιστρέφετε στην κανονική οθόνη παρά μόνο αν περάσετε στην ειδική οθόνη του inventory σας και μετά βγείτε από αυτή! Παρόμοιες καταστάσεις υπάρχουν και σε άλλα σημεία.

Στο τέλος του παιχνιδιού, τουλάχιστον σε δύο περιπτώσεις, ο ήρωας χάνεται μέσα στα γραφικά του περιβάλλοντος χώρου. Οχι ιδιαίτερα σημαντικό πρόβλημα αλλά οπωσδήποτε αξιοπερίεργο. Χαρακτηριστικά αναφέρω ένα σημείο στο φινάλε του παιχνιδιού, όπου περνώντας μπροστά από το αμάξι και ανεβαίνοντας κάθετα το λόφο, ο ήρωας χάνεται κάτω από το γρασίδι!

Πάντως προσωπικά παρατήρησα το σημαντικότερο πρόβλημα στα saves του παιχνιδιού. Καταρχήν, στην πράξη φαίνεται να είναι άπειρος ο αριθμός των saves. ΜΗΝ ΚΑΝΕΤΕ ΟΜΩΣ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΑΠΟ 100. Ο λόγος είναι ο εξής: Η αρίθμηση των saves γίνεται ως εξής: grim00.gsv, grim01.gsv κ.ο.κ. Ετσι, όταν φτάσετε στο 100ό, αυτό στον σκληρό καταχωρίζεται μετά το grim100.gsv, με αποτέλεσμα να μην μπαίνει τελευταίο στη λίστα των saves αλλά να πηγαίνει κάπου μέσα στα άλλα! Οταν έφτασα λοιπόν στο save grim99.gsv, έκανα Quit, αντέγραψα τα saves κάπου αλλού και μετά τα διέγραψα μέσω της επιλογής Erase Saved Game, κρατώντας μόνο το τελευταίο (το 99), ώστε το πρόγραμμα να ξεκινήσει από την αρχή την αρίθμησή τους, καθώς εγώ συνέχιζα να παίζω. Ετσι έχω κρατήσει 193 πολύ αναλυτικά saves του παιχνιδιού, σημειώστε δε ότι, αν και συμπιεσμένα σε δύο αρχεία .zip, καταλαμβάνουν περίπου 170MB!

Τέλος, όσοι θέλουν να εντρυφήσουν στο πρόγραμμα περισσότερο, ας προσέξουν ότι οι διάλογοι που εμφανίζονται στην επιλογή View Dialog Transcript καταχωρίζονται στο directory του παιχνιδιού ως .htm αρχεία (!). Σημειώστε επίσης ότι σε κάθε save του παιχνιδιού (π.χ. grim46.gsv) αντιστοιχεί ένα τέτοιο .htm αρχείο (π.χ. grimlog46.htm).



Viva la revolution!



Μπαίνοντας στο απολιθωμένο δάσος.



Ετοιμος για να περάσεις την πύλη της κόλασης;

χει ένα κύκλωμα διαφθοράς μέσα στο Department of Death και ότι η μόνη διέξοδός σου είναι να αντιδράσεις. Η αντίδρασή σου θα οδηγήσει τα μέλη της "The Lost Souls Alliance", μιας άγνωστης σε σένα ομάδας που σκοπό έχει να ανατρέψει την κρατούσα τάξη των πραγμάτων και να βάλει τέλος στη διαφθορά, να σε πλησιάσουν για να ενώσετε τις δυνάμεις σας ενάντια στο αφεντικό σου Don Copal και το μυστηριώδη άνθρωπο (νεκρό) που βρίσκεται πίσω του.

Το σενάριο του παιχνιδιού είναι το ευρηματικότερο που έχω δει τα τελευταία χρόνια, με εξαιρετική βασική σεναριακή ιδέα, γεμάτο πρωτότυπες ιδέες, πολύ καλοδουλεμένο, με μοναδική εξελικτική δράση και απίστευτα σαρκαστικό-ανατρεπτικό χιούμορ. Πράγματι εντυπωσιάζει με τη μοναδική πληρότητά του.

## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι εκπληκτικά, πραγματική art nouveau. Αψογοι χαρακτήρες, σχεδιασμένοι με 3D πολύγωνα, ανεπανάληπτα animated sequences και φοβερά backgrounds δημιουργούν το καλύτερο σύνολο των τελευταίων χρόνων. Εδώ να σημειώσω ότι η φαντασία που έχει υλοποιηθεί στη δημιουργία των μεταφορικών μέσων του παιχνιδιού, και ειδικά των αυτοκινήτων του φοβερού Glottis, ξεπερνά κάθε όριο και αφήνει τον παίκτη πράγματι άφωνο. Θα απολαύσεις τα γραφικά του σε 16-bit χρώματα, ενώ να προσθέσω ότι υποστηρίζει και

## ΟΙ ΒΑΣΙΚΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

### MANNY CALAVERA



Ο βασικός χαρακτήρας του Grim Fandango. Είναι ένας μάλλον συνηθισμένος τύπος, ο οποίος δουλεύει για το Department of Death στη Γη των Νεκρών. Ο Manny είναι ένας ταξιδιωτικός πράκτορας που κανονίζει πολυτελή μεταφορά και διαμονή στον Ενατο Αδη για όσους έχουν ζήσει ηθικά, ενάρετα. Δυστυχώς όλοι οι τελευταίοι πελάτες του φαίνεται να είναι αποτυχημένοι, κάτι που σημαίνει επισφαλή θέση εργασίας και, φυσικά, ελάχιστα χρήματα. Υποψιάζεται ότι μέσα στην υπηρεσία του κάτι στραβό συμβαίνει, το οποίο μάλιστα τον αφορά. Τα βασικά ερωτήματα είναι: γιατί χάνει όλους τους καλούς πελάτες του και πώς εμπλέκεται σε αυτή την ιστορία;

Τη φωνή του στον Manny έχει δανείσει ο Tony Plana.

### MERCEDES COLOMAR



Γνωστή ως "Meche", η Mercedes είναι μια μυστηριώδης γυναίκα που ανατρέπει ριζικά τη ζωή του Manny. Το πέρασμά της ακολουθούν μερικά πολύ βασανιστικά ερωτήματα: Τι απέγινε η "αιώνια αμοιβή" της; Γιατί εξαφανίζεται συνεχώς; Εχει την παραμικρή τύχη ο Manny μαζί της;

Τη φωνή της στη Meche έχει δανείσει η Maria Canals.

### DOMINO HURLEY

Ο βασικός ανταγωνιστής του Manny, αυτός που φαίνεται να παίρνει όλα τα αξιόλογα συμβόλαια. Τι τον συνδέει με τον Don Copal; Ποιο είναι το μυστικό της επιτυχίας του; Και γιατί ένας σκελετός χρειάζεται έναν σάκο πυγμαχίας;



Τη φωνή του στον Domino έχει δανείσει ο Patrick Dollaghan.

### GLOTTIS



Οδηγός του Manny και πιστός σύντροφός του. Ο Glottis είναι ένα τεράστιο, αλλόκοτο δαιμόνιο του Κάτω Κόσμου, στην καρδιά του οποίου δεν υπάρχει τίποτα άλλο παρά μόνο αγάπη: Αγάπη για την οδήγηση και τα αμάξια. Αγάπη για οτιδήποτε μηχανικό τρέχει υπερβολικά γρήγορα.

Ειδοποίηση: Ποτέ μην επιτρέψετε στον Glottis να μπει σε ένα "μαγαζί τζόγου", γιατί ίσως να μην μπορέσετε να τον βγάλετε ποτέ ξανά από αυτό.

Τη φωνή του στον Glottis έχει δανείσει ο Alan Blumenfeld.

### EVA



Είναι η γραμματέας του αφεντικού του Manny, του Don Copal. Η Eva είναι πανέξυπνη και πράγματι λυπάται για τον Manny. Δείχνει πολύ ανήσυχη μήπως χάσει τη δουλειά της. Τι τη συνδέει με τον Don Copal; Ποιος είναι ο μυστηριώδης άντρας που φαίνεται να υπάρχει στη ζωή της;

Τη φωνή της στην Eva έχει δανείσει η Rachel Reenstra.



Αυτό έλειπε, να μην έχει καζίνο στον κάτω κόσμο...

3D κάρτες γραφικών. Μη διαθέτοντας 3D κάρτα δεν μπορώ να καταλάβω τι περισσότερο θα προσφέρει, καθώς επαναλαμβάνω ότι τα γραφικά θα κερδίσουν με την πρώτη ματιά οποιονδήποτε καλοπροαίρετο τα δει. Ας σημειωθεί εδώ ότι ειδικά οι 3D κάρτες πρέπει να έχουν 4MB μνήμης.

Από καθαρά αισθητική άποψη, τα γραφικά του Grim Fandango είναι εμπνευσμένα από τη φολκλορική μεξικανική Μέρα των Νεκρών, οπότε οι χαρακτήρες επανέρχονται στη ζωή ως σκελετοί. Ταυτόχρονα υπάρχει μεγάλη επιρροή από τα κτίρια και τη γενικότερη τεχνοτροπία των Μάγιας και των Αζτέκων.

Η ποιότητα του ήχου είναι πράγματι σπάνια. Γνήσια λατινοαμερικανική μουσική στο background, εκπληκτικά ηχητικά εφέ και -το κυριότερο- απίστευτης ποιότητας και χρωματισμών ομιλίες όλων των χαρακτήρων συνθέτουν μια φοβερή ηχητική πανδαισία. Εδώ πρέπει να αναφέρω ότι ανεπανάληπτη ατμόσφαιρα δημιουργούν τα εκπληκτικά ισπανικά που μιλούν αρκετές φορές οι χαρακτήρες. Ας σημειωθεί δε ότι υπάρχει η επιλογή να εμφανίζονται όλοι οι διάλογοι και σε κείμενο πάνω στην οθόνη. Ολα είναι σχεδόν τέλεια, και το "σχεδόν" μπαίνει μόνο και μόνο επειδή δεν γνωρίζουμε το τέλειο.

Ο χειρισμός της περιπέτειας είναι πρωτότυπος, τουλάχιστον για τα μέτρα της LucasArts, που ανατρέποντας το περίφημο SCUMM, δημιουργεί ένα καινούριο, πιο εθιστικό μεν αλλά και με αρκετά προβλήματα user interface.

Ο χώρος δράσης καταλαμβάνει όλη την οθόνη. Για την κίνησή σου έχεις δύο modes: το Character-relative και το Camera-relative. Επιλέγοντας το πρώτο, κινείσαι κανονικά με τα arrow keys, πάνω, κάτω και αριστερά ή δεξιά με πλήρη περιστροφή 360 μοιρών. Επιλέγοντας το δεύτερο, η κίνησή σου αντιστοιχεί στη θέα που έχεις κάθε στιγμή, Ετσι το up πλήκτρο λειτουργεί κανονικά, το down δεν ισχύει, ενώ τα left και right κινούν τον ήρωα προς τα αριστερά ή τα δε-




Εχεις ακουστά το φιλί του θανάτου;




Αυτά τα λουλούδια είναι τα μόνα που μπορούν να κάνουν έναν νεκρό... οριστικά νεκρό!!!

**SALVADOR LIMONES**
Ο επαναστάτης αρχηγός της μυστικής στρατιωτικής κίνησης The Lost Souls' Alliance. Ποια είναι τα μυστικά σχέδιά του; Πώς ο Manny εμπλέκεται σε αυτά; Και πώς εξηγείται η έμμονή του για τα αυγά των περιστεριών;



Τη φωνή του στον Salavador έχει δανείσει ο Sal Lopez.

**DON COPAL**
Το αδίστακτο, ασυνείδητο αφεντικό του Manny. Κάνει τη ζωή του υπαλλήλου του μια πραγματική ζωντανή κόλαση, μόνο που ο Manny δεν είναι ζωντανός. Οι μόνες φορές που βλέπουμε τον Copal είναι όταν βάζει τις φωνές στον Manny. Γιατί τα έχει συνέχεια με τον Manny; Είναι οι ημερομηνίες παράδοσης που του ζητά παράλογες; Τη φωνή του στον Don έχει δανείσει ο Michael Sorich.

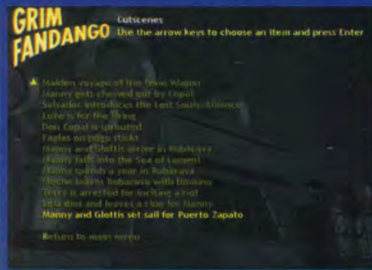


**HECTOR LEMANS**
Ο άνθρωπος που βρίσκεται πίσω από κάθε εχθρό που συναντά στο δρόμο του ο Manny. Ο μοχθηρός και άπληστος αυτός άνδρας είναι μπλεγμένος σε ένα πολύ μεγάλο, σκοτεινό σχέδιο, το μυστήριο του οποίου θα παραμείνει ανεξιχνίαστο σχεδόν μέχρι το τέλος της περιπέτειας.
Τη φωνή του στον Hector έχει δανείσει ο James K. Ward.





Και με μισό πλοίο... άμα το γκαζώσεις... κάπου θα φτάσεις.




Μέσω αυτής της επιλογής μπορείς να ξαναδείς όλα τα animated sequences του παιχνιδιού.



Ναός των Αζτέκων είναι, ο τελευταίος σταθμός πριν από τον Ενατο Αδη είναι... μακριά από μένα, και ό,τι θέλει ας είναι.



Το τέλος του κόσμου - κυριολεκτικά.

ξιά στρίβοντας σε συγκεκριμένες γωνίες κάθε φορά, οι οποίες καθορίζονται από την εκάστοτε θέα που έχεις. Στο mode αυτό μπορείς να κινείσαι και διαγώνια, με τα πλήκτρα 1, 3, 7 και 9. Αλλάζεις από το ένα mode στο άλλο με τα πλήκτρα CTRL+M. Ας σημειωθεί ότι επιπλέον μπορείς να τρέχεις, κρατώντας πατημένο το πλήκτρο SHIFT ενώ κινείσαι.

Το αξιοσημείωτο για adventure της LucasArts είναι ότι δεν υφίσταται η χρήση mouse. Ολα γίνονται με πλήκτρα. Ετσι, ΚΟΙΤΩΝΤΑΣ προς τα κει που θέλεις και πατώντας τα πλήκτρα E ή S (Examine/Search), παίρνεις μία περιγραφή του αντικειμένου ή του προσώπου που κοιτάς. Πατώντας τα πλήκτρα P ή A (Pick up item) παίρνεις ένα αντικείμενο, αν κοιτάς προς αυτό, ενώ με τα πλήκτρα U ή Enter/Return (Act/Use) δρας σε οτιδήποτε κοιτάς. Αν κάποιος άλλος χαρακτήρας είναι μπροστά σου, πατώντας τα πλήκτρα της δράσης θα του μιλήσεις. Με το πλήκτρο I (Inventory) περνάς σε μία ειδική οθόνη, όπου βγάζεις ένα ένα τα πράγματα μέσα από το σακάκι σου. Περνάς από το ένα αντικείμενο στο άλλο με το αριστερό ή το δεξί arrow key. Εμφανίζοντας ένα τέτοιο αντικείμενο και πατώντας το πλήκτρο E παίρνεις μία περιγραφή του, ενώ πατώντας το πλήκτρο P γυρνάς στην κανονική οθόνη δράσης κρατώντας το εν λόγω αντικείμενο. Από τα ανωτέρω πιστεύω ότι γίνεται αντιληπτό πως δεν μπορείς να χρησιμοποιήσεις δύο αντικείμενα μεταξύ τους στο inventory σου.

Οταν γύρω σου είναι περισσότερα από ένα αντικείμενα, πατώντας το πλήκτρο Delete κάνεις τον Manny να στρέφει το κεφάλι του προς αυτά ένα ένα. Τώρα, κάθε φορά που θα στρέφει κάπου το κεφάλι του, πατώντας το πλήκτρο E θα σε πληροφορεί τι είναι αυτό προς το οποίο κοιτά.

Πατώντας το πλήκτρο F1 περνάς στο Main menu. Σε αυτό υπάρχουν οι επιλογές Control Help, Options, Save Game, Load Game, Erase Saved Game, View Dialog Transcript, View Cutscenes, Credits και Return To Game, Quit. Το πρώτο περιέχει μία οθόνη που εξηγεί τα βασικά σημεία του χειρισμού. Το δεύτερο ρυθμίζει όλες τις λειτουργίες του παιχνιδιού, για αυτό μην παραλείψεις να ασχοληθείς μαζί του. Από εδώ ρυθμίζεις την ταυτόχρονη ύπαρξη ομιλίας και κειμένων στην οθόνη. Στα Saves πρόσεξε ότι όσο προχωρείς στο παιχνίδι τόσο συμπληρώνεται το ανάγλυφο γραφικό που βρίσκεται στο άνω μέρος της οθόνης των saves. Εντυπωσιακό! Στο View Dialog Transcript θα δεις όλους τους πρόσφατους διαλόγους του παιχνιδιού, κάτι σίγουρα χρήσιμο, αν θέλεις να θυμηθείς κάτι (δεν μπόρεσα να καταλάβω σε τι βάθος τούς κρατά, πάντως δεν τους κρατά όλους), ενώ στο View Cutscenes μπορείς να δεις ξανά οποιοδήποτε από τα animated sequences του παιχνιδιού - προσωπικά μέτρησα 35 χωρίς το τελικό φινάλε. Φυσικά εννοείται ότι πρέπει να έχεις δει καθένα από αυτά για να καταγραφεί στο εν λόγω ειδικό τμήμα. Quit κάνεις και με τα Alt+X ή Alt+Q, ενώ με το Erase Saved Games μπορείς, αν θέλεις, να σβήσεις κάποιο από αυτά.



Ο ήρωάς μας και η καλή του. Τώρα, άμα μία γυναίκα κρατά πιστόλι...

Στην πράξη ο χειρισμός παρουσιάζει σημαντικά προβλήματα, που μπορεί είτε να εκνευρίσουν τον παίκτη είτε μερικές φορές να τον οδηγήσουν σε αδιέξοδο, αν δεν προσέξει ιδιαίτερα. Τα μεγαλύτερα προβλήματα έχουν να κάνουν με την πορεία του χαρακτήρα όταν τρέχει (κινείται σχετικά ανεξέλεγκτα), το γεγονός ότι ίσως μπεις κάπου κατά λάθος (π.χ. σε ένα ασανσέρ που σε μεταφέρει σε λανθασμένο σημείο) και κατόπιν απαιτείται αρκετός χρόνος για να επιστρέψεις, αλλά πάνω από όλα στο ότι τις περισσότερες φορές ΠΡΕΠΕΙ να στέκεσαι σε ΠΟΛΥ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΑ ΣΗΜΕΙΑ για να γίνει η δράση που επιθυμείς. Στην τελευταία δε περίπτωση μπορεί ακόμη και να πάρεις άσχετα μηνύματα (π.χ. ότι δεν λειτουργεί κάτι που χρειάζεσαι ή ότι πρώτα πρέπει να κάνεις κάτι άλλο), ενώ το μόνο πρόβλημα είναι ότι πρέπει να σταθείς σε συγκεκριμένο σημείο για να γίνει η δράση που επιθυμείς.



Κάθε adventure έχει και έναν κακό. Νεκρός και κακός μήπως ξέρετε τι σόι κάνει;



Πρόσεξε ποιο είναι το νούμερο που εμφανίζεται για πρώτη φορά, και έχεις λύσει έναν πολύ δύσκολο γρίφο.

Χαρακτηριστικά αναφέρω την περίπτωση να πρέπει να βάλεις μπροστά το αυτοκίνητο (Bone Wagon, στο τέταρτο έτος) και να παίρνεις διάφορα μηνύματα χωρίς να μπορείς να κάνεις τίποτα, μόνο και μόνο επειδή το πρόγραμμα απαιτεί να στέκεσαι σε απόλυτα συγκεκριμένο σημείο της οθόνης προτού πατήσεις το Action πλήκτρο, ενώ κοιτάς τη βόμβα. Ακόμα ένα τέτοιο σημείο είναι εκείνο όπου θέλεις να διαβάσεις την πινακίδα που βρίσκεται στο άγαλμα της γάτας, για να δεις μία σημαντική ημερομηνία: Δεν πρόκειται να τα καταφέρεις, αν δεν κουνήσεις πρώτα το κεφάλι σου, παρ' ότι είσαι ακριβώς μπροστά της!

Αν δεν υπήρχαν αυτά τα προβλήματα στο χειρισμό, θα έλεγα ότι το παιχνίδι αγγίζει το απόλυτα τέλειο.

Τέλος, το κατά τα άλλα πολύ καλό manual περιέχει μερικές ανακρίβειες. Ετσι, παίρνεις τα αντικείμενα πατώντας τα πλήκτρα 2-9 και όχι 2-0, όπως γράφει το manual, ενώ ο Manny τρέχει όχι με το διπλό πάτημα του up arrow πλήκτρου αλλά μόνο με το πάτημα του shift πλήκτρου, όπως έγραψα προηγουμένως.

## ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του τίτλου; Το απόλυτο adventure - film noir, το απόλυτο χιούμορ, ανατροπές μέσα στις ανατροπές, χαρακτήρες εκπληκτικοί και επεξεργασμένοι σε μεγάλο βάθος και, πάνω από όλα, ένα σενάριο τόσο τέλεια δομημένο, ώστε μπορείς να το σκέπτεσαι με τις ώρες. Τίποτα δεν έχει αφεθεί στην τύχη. Δεν μπορώ να μεταδώσω το τι έζησα τις δύο μέρες που έπαιξα το παιχνίδι, αλλά θα γράψω το εξής: Αν γύριζαν το παιχνίδι σε ταινία, θα είχαμε σίγουρα μία από τις τελειότερες ταινίες όλων των εποχών, στο είδος της φυσικά.



Η δράση του είναι εξαιρετικά πλούσια, με πλήθος γρίφων που καλύπτουν όλο το φάσμα των επιπέδων δυσκολίας. Προσωπικά χρειάστηκα περίπου 17 ώρες για να το τελειώσω, αλλά πιστεύω ότι ένας μέσος χρήστης θα χρειαστεί περίπου 30-40 ώρες παιχνιδιού. Εντούτοις να είστε σίγουροι ότι οι περισσότεροι, αφού το τελειώσετε, θα το παίξετε ξανά για να το χαρείτε περισσότερο - τόσο τέλειο είναι, τόσο πολύ ισχύει το ότι όσο και αν το βλέπει κανείς δεν το χορταίνει. Σημειώστε ότι κάτι ανάλογο έχω γράψει για ελάχιστα παιχνίδια, και το Grim Fandango είναι ένα από αυτά.

Η δράση του παιχνιδιού περιλαμβάνει 55 χαρακτήρες, περίπου 90 τοποθεσίες και περισσότερες από 7.000 γραμμές διαλόγων! Πράγματι απίστευτο νούμερο.

> Για μένα ένα είναι σίγουρο: Το Grim Fantango θέτει νέα standards στο χώρο των adventure games, ακριβώς όπως έκανε το Monkey Island 1 στην εποχή του, πριν από μερικά χρόνια.

Η εξέλιξη της δράσης κρατά τέσσερα χρόνια και κάθε έτος εκτυλίσσεται σε άλλο μέρος. Τον πρώτο χρόνο βρίσκεσαι στο El Marrow, την πύλη που οδηγεί στον κόσμο των νεκρών. Από εκεί μέσω του απολιθωμένου δάσους θα φθάσεις στη Rubacava, τη μοναδική πόλη που δεν "έσβησε" ποτέ. Εδώ έρχονται οι ψυχές από όλα τα μέρη της περιοχής των νεκρών, τόσο για την περίφημη νυχτερινή ζωή της όσο και γιατί από εδώ ξεκινούν την κρουαζιέρα τους για το τέλος του κόσμου. Σε αυτή την πόλη θα βρίσκεσαι το δεύτερο χρόνο και ίσως να γίνεις ο πλουσιότερος άνθρωπος της περιοχής.

Τον τρίτο χρόνο θα βρεθείς να ταξιδεύεις στην άκρη του κόσμου, να ανακαλύπτεις τη γυναίκα των ονείρων σου, τη Meche, για χάρη της οποίας θα τρέχεις από το ένα μέρος στο άλλο, ενώ ταυτόχρονα εδώ θα ξεκαθαρίσεις τους λογαριασμούς σου με τον ανταγωνιστή σου Domino. Τον τέταρτο και τελευταίο χρόνο θα κάνεις ένα ταξίδι προς τα πίσω, προσπαθώντας να δώσεις ένα τέλος στη διαφθορά που επικρατεί στη Γη των Νεκρών, αφού πλέον έχεις εντοπίσει ποιοι είναι οι υπεύθυνοι για την κατάσταση που επικρατεί.



Οπως λένε... μάχη μέχρι θανάτου!



Από το φινάλε του παιχνιδιού.

Το φινάλε είναι εξαιρετικό, με μοναδική κορύφωση γεγονότων και δράσης.

## ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Οσοι θέλετε βοήθεια δεν έχετε παρά να ανοίξετε το manual του παιχνιδιού στις σελίδες 24-30. Από εκεί θα λυθούν όλες οι απορίες σας.

PC

| ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ | |
| --- | --- |
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 95 |
| ΗΧΟΣ | 95 |
| ΣΕΝΑΡΙΟ | 100 |
| ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ | 75 |

**97**



**Αναμφισβήτητα το κορυφαίο adventure της χρονιάς. Εκπληκτικό σενάριο, απίθανα γραφικά, ανατρεπτικό χιούμορ και πολύ πλούσια δράση συνθέτουν ένα από τα καλύτερα adventures όλων των εποχών. Προσωπικά έχω να δω τόσο εξαιρετικό adventure από την εποχή του Monkey Island 1 και του Indiana and the Fate of Atlantis.**

# KROSSFIRE

| ΕΤΑΙΡΙΑ |
|---|
| Melbourne House |
| **ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ** |
| Windows 95/98 ή NT 4.0, P-133MHz, 100MB ελεύθερα στον σκληρό, 16MB RAM, 2MB DirectX συμβατή SVGA, DirectX συμβατή κάρτα ήχου, 4x CD-ROM |
| **ΔΙΑΘΕΣΗ** |
| GAMES CLUB, Β. Όλγας 24, τηλ.: 9611670 |

***Οσοι ασχολούνται με τα real time strategies σίγουρα θα θυμούνται το αρχικό KKND της Melbourne. Παρουσίαζε σαφή πλεονεκτήματα, όπως ένα καταπληκτικό 3D σκηνικό, δύο φυλές με αρκετές διαφορές στα units τους και διασκεδαστικό multiplayer. Από την άλλη, σοβαρά μειονεκτήματα, όπως η σχετικά μικρή ποικιλία σε units και η απουσία playability στο single player, μείωναν κατά σημαντικό βαθμό την τελική εντύπωση του παιχνιδιού. Σε γενικές γραμμές όμως συνοδεύτηκε από επιτυχία, κάτι που έκρινε το sequel απαραίτητο.***

*του Σωτήρη Μπέλλου*

Πριν από εκατό χρόνια πυρηνικός πόλεμος ξέσπασε στον πλανήτη, διαλύοντας σχεδόν τα πάντα. Μόνο δύο ομάδες ανθρώπων απέμειναν, οι Survivors, που κρύφτηκαν σε καταφύγια στο υπέδαφος για να γλιτώσουν από τη ραδιενέργεια, και οι Evolved, που παρέμειναν στην επιφάνεια δεχόμενοι όλη την ακτινοβολία, με αποτέλεσμα να μεταλλαχτούν σε φρικτά πλάσματα. Το 2140 οι δύο αυτές φυλές πάλεψαν για την κυριαρχία και υπέστησαν τρομερές απώλειες. Τώρα βρισκόμαστε στο 2179 και συναντώνται ξανά! Μόνο που αυτή τη φορά δεν είναι απόλυτα μόνες. Μια τρίτη φυλή, αποτελούμενη από ρομπότ (!), έχει κατά κάποιο τρόπο συσταθεί και σκοπός της ύπαρξής της είναι να εκδικηθεί τους ανθρώπους. Οπως μαντεύετε, το απαραίτητο... ψιλομπάχαλο δεν θα αργήσει να ξεσπάσει. Για άλλη μία φορά, λοιπόν, ετοιμαστείτε για πόλεμο.

**ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ**

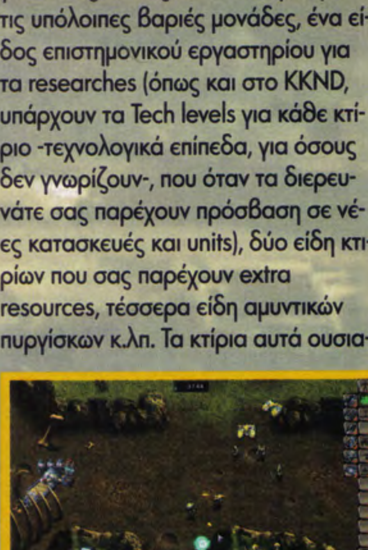
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ



Εχθρικές Wasp Bombers εφορμούν. Μήπως έχετε να μου δανείσετε κανένα εντομοκτόνο;

## ΤΑ ΒΑΣΙΚΑ

Και οι τρεις φυλές στηρίζονται σε μία και μοναδική πρώτη ύλη: το πετρέλαιο. Οπως και στο αρχικό KKND, κοιτάσματα πετρελαίου υπάρχουν διάσπαρτα σε κάθε χάρτη, αλλά για να γίνουν εκμεταλλεύσιμα απαιτούνται αρχικά ένα κτίριο-διυλιστήριο και ένα όχημα που μετατρέπεται σε κτίριο άντλησης όταν μεταφερθεί πάνω στην πετρελαιοπηγή. Από εκεί και έπειτα χρειάζονται και τα απαραίτητα φορτηγά-εργάτες για να μεταφέρουν το πετρέλαιο. Επίσης, σε κάθε φυλή θα συναντήσετε από: ένα είδος Barracks για το πεζικό σας και ένα κτίριο για τις υπόλοιπες βαριές μονάδες, ένα είδος επιστημονικού εργαστηρίου για τα researches (όπως και στο KKND, υπάρχουν τα Tech levels για κάθε κτίριο -τεχνολογικά επίπεδα, για όσους δεν γνωρίζουν-, που όταν τα διερευνάτε σας παρέχουν πρόσβαση σε νέες κατασκευές και units), δύο είδη κτιρίων που σας παρέχουν extra resources, τέσσερα είδη αμυντικών πυργίσκων κ.λπ. Τα κτίρια αυτά ουσια-



Τα Series 9 επιτίθενται, για να διαπιστώσουν ότι ο λόφος όπου βρίσκεστε δεν είναι για τα δόντια τους.

στικά παρέχουν όμοιες δυνατότητες σε κάθε φυλή, με μοναδική εξαίρεση το κτίριο Altar of the Scourge (τι; όχι, καμία σχέση με τα Scourge των Zerg), που ανήκει αποκλειστικά στους Evolved και θυσιάζει πέντε πεζικάριους για την παραγωγή ενός δαίμονα!!!

Σε γενικές γραμμές η ροή του gameplay όσον αφορά στη διαχείριση της αποικίας είναι ίδια και για τις τρεις φυλές. Αυτό σημαίνει ότι, με όποια και να παίξετε, οι βάσεις σας θα έχουν μεν εντελώς διαφορετική εμφάνιση, αλλά στην ουσία θα στηρίζονται στην ίδια λογική και θα αποτελούνται από τα ίδια κτίρια. Από την άλλη, όμως, υπάρχουν και διαφορές μεταξύ των φυλών. Ο λόγος φυσικά για τα units.

## UNITS, CONSTRUCTIBLES &... UNIT EDITOR!!!

Τα units του Krossfire περιλαμβάνουν πολλά από όσα είχαμε συναντήσει στο αρχικό KKND, όπως το τανκ Anaconda των Survivors και το σκορπιό-γίγαντα των Evolved, αλλά και έναν ολόκληρο κατάλογο με νέα οχήματα και πλάσματα. Τα units των Survivors είναι για άλλη μία φορά πανίσχυρα μηχανοκίνητα, στηριζόμενα σε τυπικούς για real time οπλισμούς, ενώ τα περισσότερα βαριά units των Evolved είναι τεράστια ζώα και έντομα με κάποιες... εεε... προσαρμογές. Τα units των Series 9, τέλος, ταιριάζουν απόλυτα σε μια φυλή ρομπότ. Εχουν εντελώς cyber design, ορισμένα δε είναι οπλισμένα με πανίσχυρα ακτινοβόλα, έτσι, για να δείξουν στους υπόλοιπους πως δεν πρέπει να μπλέκουν μαζί τους! Φυσιολογικά θα συναντήσετε και πεζικό, όπου αρχικά θα παρατηρήσετε ανάλογο οπλοστάσιο και για τις τρεις φυλές. Ετσι, σε καθεμία υπάρχουν μεταξύ άλλων οι απλοί πεζικάρι-

### TECH BUNKERS ΞΑΝΑ

Οπως και στο KKND, τα Bunkers θα σας χαρίσουν ορισμένα θανατηφόρα "μηχανάκια". Για όσους δεν έχουν παίξει το KKND, αναφέρω ότι τα Tech Bunkers είναι καταφύγια στα οποία οι επιστήμονες έκρυψαν ορισμένα πανίσχυρα όπλα, ώστε να απελευθερωθούν στην περίπτωση που ξεσπάσει πόλεμος. Ε, λοιπόν, κάτι με τις κλειδαριές των Bunkers πήγε στραβά (τώρα τι επιστήμονες είναι αυτοί που δεν μπορούν να φτιάξουν μια κλειδαριά της προκοπής...) και τα όπλα αυτά δεν χρησιμοποιήθηκαν ποτέ για τον σκοπό τους, παραμένοντας εγκλωβισμένα στο υπέδαφος μέχρις ότου κάποιος να τα απελευθερώσει... Στο Krossfire θα συναντήσετε τα Tech Bunkers Type II, που περιέχουν εκτός των άλλων και τα ακόλουθα (προσοχή: ανοίγονται μόνο από units-μηχανικούς):



Θυμάστε το Sentinel από το KKND; Επιστρέφει δριμύτερο.



Αυτό το τανκ πρέπει να το δείτε οπωσδήποτε. Είναι πανίσχυρο!



Να και ένα high tech Dropship.



Μέχρι και... UFO θα συναντήσετε. Α, φροντίστε να το βρείτε πριν από τον εχθρό...



Μια βάση των Evolved. Τα αντιαεροπορικά στο βόρειο τμήμα της καλύπτουν τυχόν εχθρικές εναέριες επιθέσεις.



Τα Urban σκηνικά είναι καταπληκτικά.




Το παιχνίδι δεν ακολουθεί γραμμική πλοκή. Εδώ επιλέγετε την επόμενη αποστολή σας, όπως π.χ. στο Command & Conquer.

οι, τύποι με φλογοβόλα στο χέρι, τεχνικοί (αναλαμβάνουν τις επισκευές και το ξεκλείδωμα των bunkers) αλλά και -αυτό είναι αληθινή έκπληξη- units-καμικάζι! Θυσιάζονται πυροδοτώντας τα εκρηκτικά που κουβαλάνε και ό,τι έχει την ατυχία να βρίσκεται κοντά τους δέχεται τεράστια ζημιά!



**Μα δεν είναι εκπληκτικό το θέαμα;**

## AIRBORNE

Ενα real time strategy είναι πάντα ελλιπές χωρίς airborne units. Ειδικά όταν αναφέρεται σε μια high tech εποχή, το ανωτέρω στοιχείο είναι σχεδόν κανόνας. Ευτυχώς στο KKND 2 δεν υφίσταται τέτοια έλλειψη. Κάθε φυλή έχει τρία είδη αεροσκαφών: ένα μεταγωγικό, ένα μαχητικό για όλες τις δουλειές και ένα βομβαρδιστικό. Να μερικά από αυτά:



Το Pteranodon αποτελεί το μαχητικό των φρικιών. Οπως βλέπετε, ταιριάζει απόλυτα στην κτηνώδη φύση τους.



Το AG Responsebot Fighter είναι το μαχητικό των Series 9. Προσέξτε το εφέ των "εξατμίσεών" του.



Το Airlifter είναι το μεταγωγικό των New Survivors. Εμπνευσμένο προφανώς από την Orca του C&C.



Το Wilbur Bomber είναι το βομβαρδιστικό των New Survivors. Με ένα σφύριγμα να πλημμυρίζει την ατμόσφαιρα, οι βόμβες φεύγουν...

Σε γενικές γραμμές στο Krossfire υπάρχει σημαντική πληρότητα από μονάδες. Τεθωρακισμένα, πεζικό, μεταλλαγμένα θηρία, αμφίβια, αεροσκάφη, ρομπότ... θα σας πάρει αρκετό χρόνο μέχρι να ανακαλύψετε τα υπέρ και τα κατά τους. Και αν τυχόν τα βαρεθείτε, μπορείτε κάλλιστα να κατασκευάσετε τα δικά σας.

Το Krossfire σας δίνει τη δυνατότητα να κατασκευάζετε units της επιλογής σας. Καλά, μη φανταστείτε ότι μπορείτε π.χ. να δημιουργήσετε ένα σουπερτανκ με... 40 πυροβόλα, 62 αντιαεροπορικά, 30 laser και τη φάτσα του Πατρίκου από πάνω για να τρομάζει τον εχθρό, απλώς σας δίνονται ορισμένοι συνδυασμοί για να "παίξετε" και να δημιουργήσετε units με special ιδιότητες. Κατασκευάζονται πάνω σε συγκεκριμένες "βάσεις", οι οποίες κατηγοριοποιούνται σε μικρές, μεσαίες και μεγάλες. Καθεμία από αυτές διαθέτει περιορισμένο -ανάλογα με το μέγεθός της- χώρο, που γεμίζει αρχικά με κάποιο turret και στη συνέχεια με συγκεκριμένες ιδιότητες, όπως speed, armour, self repair (μάλιστα, αυτόματη διόρθωση!) κ.ά. Τα turrets μπορεί να είναι κάποιο είδος όπλου ή συστήματος κοινού για κάθε φυλή, π.χ. Artillery (ένα τεράστιο κανόνι με μεγάλο range), Radar (ένα κινητό radar δεν είναι ποτέ άχρηστο), όπλο Plasma, μικρό ή μεγάλο APC (Armoured Personnel Carrier, όχημα μεταφοράς πεζικού - Βλ. προς Westwood μεριά) κ.λπ. Μπορούν επίσης να αποτελούν special συστήματα μοναδικά για κάθε φυλή, όπως το Sonic Boom για τους Survivors (όπως πολύ σωστά θέτει το manual: "είχα την εντύπωση ότι υπήρχε εχθρικό πεζικό κοντά"), το Frenzy (ένα είδος Bloodlust, αφιερωμένο εξαιρετικά στους φίλους του Warcraft 2) των Evolved, καθώς και το Laser (δεν χρειάζονται συστάσεις, πρόκειται για το γνωστό, παλιό, καλό laser, με το οποίο έχουμε... μεγαλώσει) των Series 9.

Υπάρχουν ακόμα πολύ περισσότερα συστήματα που δίνονται στον παίκτη για να κατασκευάσει το όχημα της επιλογής του, κάτι που χαρίζει στο παιχνίδι αυξημένο ενδιαφέρον και μεγαλώνει την αντοχή του στο χρόνο. Επίσης, οι διαφορές μεταξύ των έξτρα όπλων που περιγράψαμε δίνουν κάπως διαφορετική πολεμική φιλοσοφία σε κάθε φυλή. Βέβαια δεν παρατηρούμε τις χαώδεις διαφορές των αντιμαχόμενων παρατάξεων που είχαμε συναντήσει στο Starcraft, αλλά το ανωτέρω χαρακτηριστικό είναι σίγουρα πετυχημένο και πολύ ενδιαφέρον. Αφήστε που αυξάνεται κατά πολύ ο δυνατός αριθμός των units που μπορεί να κατέχει κάθε παράταξη. Το μόνο αρνητικό είναι πως τα constructibles περιορίζονται σε οχήματα εδάφους.

Αν ακόμα και με τα constructibles δεν μείνετε ικανοποιημένοι από το αποτέλεσμα, τότε μπορείτε να αλλάξετε εντελώς τις ιδιότητες των units σας μέσα από τον ειδικό unit editor! Μπορείτε να "πειράξετε" το οπτικό πεδίο τους, το range και τη συχνότητα βολής τους, τη θωράκισή τους, το κόστος τους σε πετρέλαιο, γενικά όλα τα στατιστικά τους - ο πεζικάριος τώρα δικαιώνεται! Δυστυχώς όμως ο unit editor εφαρμόζεται μόνο στα κτίρια ή τα default units του Krossfire και όχι στα constructibles. Επίσης, δεν μπορεί να εφαρμοστεί στο single player.

## GAMEPLAY: ΜΙΑ ΑΠΟ ΤΑ ΙΔΙΑ;

Πάνω κάτω... ναι! Βέβαια το "μία από τα ίδια" στα real time strategies τις περισσότερες φορές... μας αρέσει, ιδιαίτερα όταν παρουσιάζεται με τόσες προσθήκες όπως στο Krossfire. Η φιλοσοφία που διέπει τα περισσότερα RTS κάνει την εμφάνισή της και στο KKND 2: άντληση resources, στήσιμο βάσης και μάχες. Υπάρχουν όμως και αρκετά σενάρια στα campaigns έξυπνα σχεδιασμένα, που ξεφεύγουν από τα τυπικά, με κορυφαία αυτά που διεξάγονται σε Urban (αστικά) σκηνικά και περιλαμβάνουν έως και υπόγεια τούνελ! Σε κάποια άλλα μάλιστα (του-



**Ενα σμήνος των Evolved σε όλη του τη μεγαλοπρέπεια. Προσέξτε πόσο πετυχημένες είναι οι σκιές.**

## ΤΟ KKND 2 ΣΤΟ ΔΙΚΤΥΟ




**Στη σελίδα της Melbourne House, http://www.melbournehouse.com, θα βρείτε το απαραίτητο link για τη σελίδα του Krossfire, που σας επιτρέπει μάλιστα να κατεβάσετε το demo του για να δείτε οι ίδιοι περί τίνος πρόκειται. Μπορείτε επίσης να μπείτε απευθείας στη σελίδα από τη διεύθυνση http://www.melbournehouse.com/kknd2/index2.html.**

λάχιστον παίζοντας ως Survivor) θα πολεμήσετε στο πλευρό computerised συμμάχων! Ακόμη ένα στοιχείο του παιχνιδιού που μου άρεσε ιδιαίτερα ήταν η πλήρης 3D λογική. Αν θυμάστε, π.χ. στο Age of Empires κατά τη μάχη οι μονάδες που βρίσκονταν σε κάποιο ύψωμα είχαν αυξημένες πιθανότητες επιτυχίας σε σχέση με τους εχθρούς σε χαμηλότερο υψόμετρο. Στο Krossfire ισχύει το πολύ απλό: "οι κάτω ενός γκρεμού, εκτός από τα Artillery units, δεν μπορούν να χτυπήσουν τους πάνω. Αντίθετα, οι πάνω... καλοπερνούν με τους κάτω". Τι σημαίνει αυτό; Πολύ απλά, αν βρείτε έναν λόφο αρκετά ψηλό και τοποθετήσετε μερικά ισχυρά units στις άκρες του, τότε δεν θα περνά σχεδόν τίποτα...

Επίσης, μια άλλη λογική που ισχύει στα περισσότερα real time strategies βρίσκει εφαρμογή κατά τις μάχες και στο Krossfire. Τα μεγάλα οχήματα "τρώνε" τα μικρά και πατάνε το πεζικό (εκτός από το πεζικό των Series 9, που παραείναι σκληροτράχηλο!), τα αεροπλάνα "τρώνε" τα οχήματα και τα αντιαεροπορικά "τρώνε" (και μάλιστα... χωνεύουν) τα αεροπλάνα.

Η δυνατότητα δημιουργίας βετεράνων, ίσως το πιο ενδιαφέρον χαρακτηριστικό του KKND, έχει μεταφερθεί και στο Krossfire. Αν ένα unit πολεμήσει αρκετά, αποκτά την απαραίτητη εμπειρία ώστε να μετατραπεί σε βετεράνο. (Υπάρχουν δύο στάδια, με το χρώμα γύρω από την μπάρα που περιγράφει την "υγεία" του unit να αλλάζει σε μπλε ή κόκκινο ανάλογα με το στάδιο.) Το unit δηλαδή γίνεται περισσότερο αποτελεσματικό στον πόλεμο. Το πεζικό μάλιστα γιατρεύεται μόνο του με το πέρασμα του χρόνου! Επίσης, πάλι όπως στο KKND, μπορείτε να κατασκευάσετε μόνο συγκεκριμένο αριθμό από αμυντικούς πυργίσκους, ενώ τα κτίριά σας χτίζονται σε σχετικά κοντινή μεταξύ τους απόσταση. Τέλος, στο παιχνίδι θα συναντήσετε το Fog of War (υπάρχει option για το αν θα το ενεργοποιήσετε) και το τυπικό Shroud, ενώ ο καθιερωμένος mini-map εμφανίζεται μόνο μετά την αναβάθμιση του κεντρικού κτιρίου σας (π.χ. Clanhall των Evolved) σε Tech Level 1. Με νέα αναβάθμιση του ίδιου κτιρίου, ο mini-map περιλαμβάνει και τις εχθρικές μονάδες (με τις τυπικές κουκκίδες).

## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Ενα από τα δυνατά σημεία του αρχικού KKND ήταν το όμορφο 3D σκηνικό. Το τελευταίο έχει διατηρηθεί υπέροχο και μάλιστα έχει βελτιωθεί. Στο Krossfire θα συναντήσετε ερήμους αλλά και καταπράσινες εξοχές, με αποκορύφωμα -όπως έγραψα προηγουμένως- τους αστικούς χάρτες, που ξεχειλίζουν από κάθε είδους λεπτομέρεια.



**Η εισαγωγή είναι καταπληκτική. Εδώ βλέπετε το Barrage Craft σε δράση.**



**Αυτά τα πλάσματα που βλέπετε στο νερό είναι οι αμφίβιοι Death Hippos των Evolved. Στο Krossfire μόνο τα αμφίβια units μπορούν να κινηθούν στο νερό. Τα υπόλοιπα σταματούν στα ρηχά. Δείτε όμως τους ομόκεντρους κύκλους στο νερό γύρω τους!**

## HUMAN POWER!

**Για άλλη μία φορά (βλ. KKND) οι Survivors θα στηριχτούν στα φοβερά μηχανοκίνητά τους. Δείτε ορισμένα:**



**Το γνωστό Anaconda τανκ από το KKND.**



**Μεγάλο, "κακό", με μία συστοιχία πυραύλων για το "καλωσόρισμα" του αντιπάλου. Εκτός από αυτά το Barrage Craft είναι και αμφίβιο! Too good to be true.**



**Φανταστείτε πώς θα θέλατε το τέλειο τανκ - το Juggernaught είναι ακόμα καλύτερο! Ενα είδος chain gun που γαζώνει και πύραυλοι που χτυπούν με τρομερά γρήγορα ρυθμό το καθιστούν απαραίτητο για κάθε στρατό.**

Επειδή όμως το σκηνικό είναι 3D, πολλές φορές ένα εχθρικό unit κρύβεται από το οπτικό πεδίο σας, π.χ. πίσω από κάποιο κτίριο, περίπτωση που εκνευρίζει. Ενα rotate του χάρτη θα ήταν πολύ χρήσιμο - αν υπήρχε. Τα units επίσης είναι σχεδιασμένα όμορφα, με αρκετές λεπτομέρειές τους να ξεχωρίζουν με την πρώτη ματιά (όπως τα missiles που εκτοξεύονται), ενώ θα εντυπωσιαστείτε από ειδικά εφέ γεμάτα πολύχρωμους φωτισμούς. Ομορφες είναι και οι σκιάσεις, από τις οποίες ξεχωρίζουν αυτές των ιπτάμενων μονάδων. Το μόνο που δεν θα σας ενθουσιάσει ιδιαίτερα είναι το animation. Εμπεριέχει μεν ορισμένες εντυπωσιακές στιγμές -όπως τα αεροσκάφη, που όταν καταρρίπτονται χάνουν συνεχώς ύψος μέχρι να συγκρουστούν με το έδαφος, ή πολλά units που πυροβολούν όσο κινούνται-, αλλά σε γενικές γραμμές θα μπορούσε να είναι καλύτερο, ειδικά σε ό,τι αφορά την κίνηση. Δείτε, για παράδειγμα, πώς κινούνται οι ελέφαντες του Age of Empires και πώς οι ιπποπόταμοι (καλά διαβάσατε) των Evolved. Καμία σχέση. Τέλος, τα γραφικά υποστηρίζουν τρεις αναλύσεις: 640x480, 800x600 και 1.024x768.

Ο ήχος του Krossfire περιλαμβάνει τα γνωστά μας εφέ των πυροβολισμών, εκρήξεων και όλων των σχετικών καθώς και τα speeches των μονάδων, με κάθε φυλή να διαθέτει διαφορετικό κατάλογο από αυτά. Τα τελευταία, παρ' ότι περιλαμβάνουν ορισμένες έξυπνες ατάκες (ειδικά αυτό το "What the hell" των Survivors τείνει να γίνει το σλόγκαν των KKND - υπήρχε και στο αρχικό, αν θυμάστε), είναι τα ίδια (με την ίδια φωνή μάλιστα) για κάθε unit. Εξαίρεση αποτελούν τα τέρατα των Evolved. Ανάλογα με κάθε φυλή, διαφέρουν επίσης το speech που περιγράφει όσα συμβαίνουν στο παιχνίδι (το "Dust to dust" των Evolved πρέπει να το ακούσετε οπωσδήποτε) αλλά και το soundtrack! Εντούτοις μόνο λίγα κομμάτια ξεχωρίζουν, τουλάχιστον για το δικό μου γούστο.

## INTERFACE

Κινείται στα -πετυχημένα- πρότυπα του KKND, με τη μεγάλη κάθετη μπάρα στο δεξί άκρο της οθόνης να εκτελεί τις λειτουργίες της βάσης μέσα από αντίστοιχα options-εικονίδια (π.χ. κατασκευή κτιρίου, παραγωγή πεζικού, ενεργοποίηση mini-map). Εχει προστεθεί ένα option recycle (σας δίνει ένα ποσοστό από το αρχικό κόστος ενός κτιρίου), ενώ υπό τη μορφή keyboard shortcuts θα συναντήσετε έναν πλήρη κατάλογο από διαταγές που μπορείτε να δώσετε στις μονάδες σας ή και στα κτίριά σας. Ανάλογα με το set rally point του Starcraft, μπορείτε να ορίσετε ένα σημείο στο οποίο να καταλήγουν οι μονάδες που παράγονται από κάποιο κτίριο, ενώ οι τυπικές εντολές Guard, Stand ground και Scatter ελέγχουν ποσοστό από τη συμπεριφορά των μονάδων σας. Πολύ έξυπνα, σας δίνεται η δυνατότητα σύστασης waypoints (καθορίζετε τη διαδρομή που θα ακολουθήσει ένα unit ή μια ομάδα σας) καθώς και η επιλογή Fight (αν την ενεργοποιήσετε με το πλήκτρο F, τα unit σας θα αρχίσουν να επιτίθενται σε οτιδήποτε εχθρικό είναι κοντά - αν είναι κοντά). Συνολικά το interface είναι εντυπωσιακό και καθορίζει κατά πολύ τη συμπεριφορά των μονάδων σας.



**Στο Krossfire θα συναντήσετε πολλά εντυπωσιακά εφέ.**

## ΕΛΕΓΧΟΣ

Σημαντικός παράγοντας ενός RTS, και στο Krossfire παρέχεται σε εντυπωσιακό βαθμό. Βέβαια οι advanced εντολές παρέχονται -όπως ανέφερα- κυρίως μέσω πληκτρολόγιου, χωρίς να υπάρχουν αντίστοιχα options που να καθορίζονται μόνο από το mouse. Οι έμπειροι παίκτες σίγουρα δεν θα ξενιστούν από το συγκεκριμένο γεγονός, όμως όσοι προτιμούν να παίζουν μόνο με mouse θα χρειάζονται συχνές αναδρομές στο manual μέχρι να κατανοήσουν πλήρως τα keyboard shortcuts.

## AI - ΔΥΣΚΟΛΙΑ

Η τεχνητή νοημοσύνη του παιχνιδιού παρουσιάζει το γνωστό και μη εξαιρετέο "διπλό πρόσωπο". Από τη μία ο εχθρός συμπεριφέρεται έξυπνα αλλάζοντας τακτικές επίθεσης (ιδιαίτερα στα τελικά σενάρια) και από την άλλη σχεδόν αυτοκτονεί, επιτιθέμενος συνεχώς με units εδάφους σε κάποιον λόφο που έχετε οχυρώσει σωστά, προχωρώντας με διάταξη... μπουλούκι. Αλλοτε πάλι μερικές μονάδες σας χτυπούν αλύπητα την αποικία του σε ένα σημείο και τα units του που βρίσκονται λίγο πιο πάνω... αγναντεύουν τον ορίζοντα. Βέβαια, όσον αφορά στις δικές σας μονάδες δεν θα συναντήσετε προβλήματα, αφού η συμπεριφορά τους καθορίζεται σε με-

### ΤΑ ΦΡΙΚΙΑ

Οι Survivors αποκαλούν τους μεταλλαγμένους "φρικιά". Μεταξύ μας, έτσι όπως είναι τα περισσότερα units των Evolved, δεν έχουν καθόλου άδικο:



Το missile καβούρι (ναι, καβούρι) των Evolved το συναντήσαμε για πρώτη φορά στο KKND. Ξέρω, ξέρω: Μα κάβουρας με πυραύλους;



Η Wasp Bomber είναι κάτι περισσότερο από μια απλή μεγάλη σφίγγα. Πού να δείτε τις βόμβες που κουβαλά...



Το War Mastodon είναι ίσως το μοναδικό unit που υπήρχε στο αρχικό KKND και έχει χαλάσει ως προς την εμφάνισή του. Κατά τα άλλα παραμένει ο γνωστός... άκακος ελεφαντάκος με το πολυβόλο στην πλάτη.



Αμάν, τι είναι αυτό; Ψυχραιμία! Είναι μόνο ένα γιγάντιο σκαθάρι, το Mega Beetle, που εκτοξεύει κάτι περίεργα πράσινα... πράγματα. $%&&*@@ έντομα!

γάλο ποσοστό από το interface, στοιχείο που είναι και το πλέον σημαντικό.

Οσον αφορά στη δυσκολία, το Krossfire δεν έχει απολύτως καμία σχέση με το KKND, το οποίο ήταν ένα game απευθυνόμενο σε... μαζοχιστές. Η τραγική δυσκολία (κατ' εμέ το βαρύτερο μειονέκτημα του παιχνιδιού) του KKND στο Krossfire έχει αντικατασταθεί από αρκετή playability και αυξανόμενη πρόκληση. Εντάξει, όχι ακριβώς πρόκληση, αφού στα πρώτα σενάρια το παιχνίδι είναι εύκολο, αλλά ακόμα κι έτσι το ενδιαφέρον δεν μειώνεται καθόλου. Στα τελευταία σενάρια όμως γίνεται ΧΑΜΟΣ! Ενα μόνο θα σας αναφέρω: Στην τελευταία αποστολή μου ως Survivor, ενάντια στα Series 9, χρειάστηκα περίπου έξι (6!) ώρες και "καθάρισα" μόλις... 1.464 εχθρικά units!!! Δεν γνωρίζω αν έπαιξα λανθασμένα κάπου, πάντως επρόκειτο για τραυματική εμπειρία...

## MULTIPLAYER - MISSION EDITOR

Το multi υποστηρίζει 2-8 παίκτες μέσω του IPX πρωτοκόλλου, 2 παίκτες μέσω modem, όπου απαιτούνται συσκευές τουλάχιστον 14,4 Kbps, και 2 μέσω σειριακής σύνδεσης, ενώ 2-8 παίκτες μπορούν να παίξουν σε TCP/IP, υπάρχει, δε, και Solo mode εναντίον του υπολογιστή. Ακολουθώντας την παράδοση των περισσότερων real time strategies, το Krossfire περιλαμβάνει και mission editor για να κατασκευάσετε τους δικούς σας χάρτες.

## ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Αν και δεν δίνω ιδιαίτερη βαρύτητα στον ξένο Τύπο (ίσως εκτός από ένα ή δύο περιοδικά), η σχεδόν ομόφωνη γνώμη μεγάλου μέρους του όσον αφορά στην ποιότητα του τίτλου δεν είναι τυχαία. Το παιχνίδι είναι πολύ διασκεδαστικό. Παρ' ότι θεωρώ πως συχνά προωθεί την έντονη δράση σε βάρος της στρατηγικής (γενικά είναι πολύ "γρήγορο" game), εντούτοις τα constructibles και οι διαφορετικές ιδιότητες μεταξύ αρκετών μονάδων χρειάζονται ψάξιμο. Περιλαμβάνει εντυπωσιακά units, πολύ χιούμορ - από το manual έως τα briefings και τα on-line hints- και ορισμένες πανέξυπνες ιδέες, είτε πρωτότυπες (όπως το unit editor και τα constructibles) είτε δανεισμένες από τον προκάτοχό του (π.χ. units-βετεράνοι, Tech Bunkers) ή άλλα παιχνίδια (ενεργειακά τείχη που είχαμε δει στο Dominion και units-καμικάζι που θυμίζουν π.χ. την demolition squad από το Warcraft 2), οι οποίες ανεβάζουν το gameplay. Παρ' όλα αυτά δεν καταφέρνει να κρατηθεί στο χρόνο τόσο όσο θα περίμενε κάποιος. Ο βασικότερος λόγος είναι πως πρόκειται για ακόμη ένα από τα πολλά strategies που, ενώ είναι ιδιαίτερα προσεγμένα με πολλά και συχνά διαφορετικά units, δεν κατορθώνει να δημιουργήσει την ατμόσφαιρα που θα αιχμαλωτίσει τον παίκτη για μεγάλο χρονικό διάστημα. Ισως σε αυτό να συμβάλλει και η απουσία ριζικών διαφορών μεταξύ των φυλών ώστε να τονωθεί το ενδιαφέρον του gamer, που φυσιολογικά μειώνεται με την πάροδο του χρόνου.

Συνολικά πάντως το Krossfire μου άφησε εξαιρετικές εντυπώσεις - βρίσκω πως είναι τουλάχιστον μία κλάση ποιοτικότερο από το αρχικό KKND.

Βελτιωμένο σε κάθε τομέα και αρκετά playable, αποτελεί μια πολύ καλή RTS πρόταση. Ιδανική μάλιστα αν ψάχνετε κάτι διασκεδαστικό μέχρι την κυκλοφορία των Tiberian Sun και Brood War.



Να η Wasp Bomber των Evolved σε πρώτο πλάνο. Σκέτη αηδία, έτσι;

**ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ**

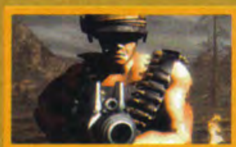
| | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 86 |
| ΗΧΟΣ | 84 |
| GAMEPLAY | 85 |
| ΑΝΤΟΧΗ | 80 |

**85**



**Περιλαμβάνει ορισμένες έξυπνες ιδέες, έντονη δράση στο gameplay και υψηλό βαθμό ελέγχου. Δεν είναι κάτι συγκλονιστικό, αλλά εγγυάται πολλές ευχάριστες ώρες.**

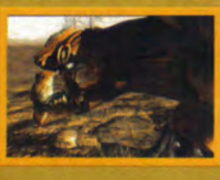
## ΟΙ ΚΑΛΟΙ, ΤΑ ΦΡΙΚΙΑ & ΤΑ ΡΟΜΠΟΤ



**Survivors: Είναι οι άνθρωποι που μετά την πυρηνική καταστροφή κατέφυγαν στο υπέδαφος για να γλιτώσουν από τη ραδιενέργεια. Μετά τον Πρώτο Surface War (βλ. KKND), θεωρούν πως είναι καιρός να διεκδικήσουν ξανά την επιφάνεια. Αποκαλούνται πλέον New Survivors. Βέβαια στο μυαλό δεν έχουν αλλάξει καθόλου...**





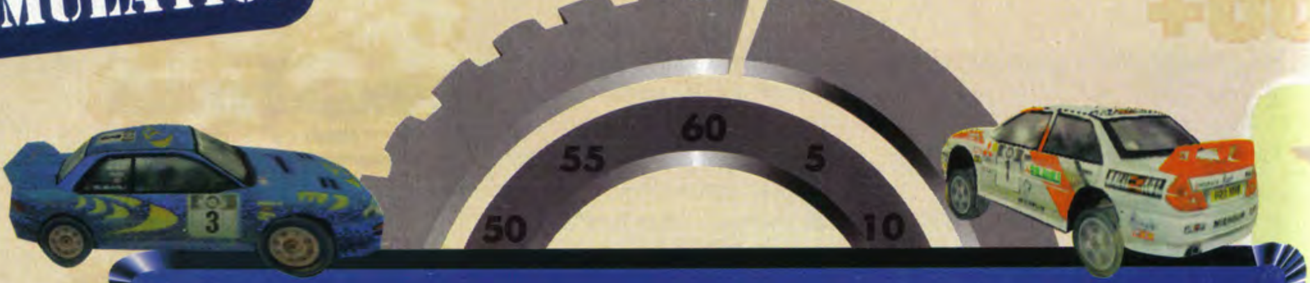


**Evolved: Ακόμα πιστεύουν πως ο πόλεμος προκλήθηκε από τα Scourge, θεούς οργισμένους για τα κακά που προξένησε ο άνθρωπος στη φύση. Φοβούμενοι ακόμα μεγαλύτερες καταστροφές, θεωρούν καθήκον τους να εμποδίσουν τους Survivors να επανακτήσουν την επιφάνεια.**





**Series 9: Αρχικά ήταν άκακα ρομπότ, δημιουργήματα του ανθρώπου για τις γεωργικές δουλειές. Το 2140 παρακολούθησαν τον Πρώτο Surface War, αλλά ήταν αρκετά αδύναμα για να επέμβουν. Τώρα όμως διαθέτουν πανίσχυρα όπλα και αποφασίζουν πως κανένας άνθρωπος, άσχημος (Evolved) ή μη (Survivor), δεν πρέπει να μένει ζωντανός. Επιτέλους θα εκδικηθούν για την πυρηνική καταστροφή...**



# COLIN McRAE RALLY

***Τι ζητούν οι gamers από παιχνίδια αγωνιστικών αυτοκινήτων; Οσοι δεν έχουν ιδιαίτερες απαιτήσεις κυνηγούν τα εντυπωσιακά γραφικά, εκείνα που προκαλούν σχόλια θαυμασμού. Οι περισσότερο απαιτητικοί επιζητούν ταχύτητα και ρεαλισμό που καθηλώνουν κάθε δευτερόλεπτο, σε κάθε επικίνδυνη διαδρομή. Οι πολύ ψαγμένοι, τέλος, επιθυμούν την απόλυτη εμπειρία rally και τον ίδιο τον Colin McRae για αντίπαλο! Και πού αλλού θα τον αντιμετωπίσουν παρά σε ένα παιχνίδι με την ονομασία Colin McRae Rally...***

*του Σωτήρη Μπέλλου*

Είναι πλέον κανόνας: Σχεδόν κάθε μεγάλη επιτυχία του PlayStation αργά ή γρήγορα μεταφέρεται και στα PCs. Αλλωστε, η αγορά των συμβατών είναι μεγαλύτερη και, φυσικά, προσφέρεται για περισσότερα κέρδη από την αντίστοιχη του PSX.

Το Colin McRae Rally παρουσιάστηκε λίγους μήνες πριν στην κονσόλα της Sony και σάρωσε! Είναι από τα λίγα games που με έκαναν να αφήσω για λίγο το PC μου, καθώς με είχε απορροφήσει η άψογη rally ατμόσφαιρα. Φυσιολογικά, λοιπόν, το παιχνίδι πήρε την άγουσα για τα PCs, δίνοντάς μας την ευκαιρία να διαπιστώσουμε τις πραγματικές δυνατότητές του χάρη στη δύναμη μίας Voodoo κάρτας!

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ



Μέχρι και σε χωματερή θα τρέξετε!

## ΤΟ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ

Στο Colin McRae Rally έχετε έναν και μοναδικό στόχο: να κατακτήσετε το παγκόσμιο πρωτάθλημα rally! Θα αγωνιστείτε σε αναρίθμητες διαδρομές, σε πολλές χώρες του κόσμου (φυσικά και στην Ελλάδα), για να αποδείξετε τις ικανότητές σας. Τώρα, το αν θα τα καταφέρετε είναι μια άλλη ιστορία...

Το πρωτάθλημα ξεκινά κατά τα τυπικά: επιλογή αυτοκινήτου και δήλωση του αν θα διαθέτει χειροκίνητο ή αυτόματο κιβώτιο ταχυτήτων. Στα περισσότερα racing games τα προαναφερθέντα ήταν τα μόνα που σας απασχολούσαν στο ξεκίνημα. Από κει και πέρα οι ικανότητές σας στο τιμόνι έκαναν όλη τη δουλειά. Στο Colin McRae, όμως, υπάρχει ένα ακόμη χαρακτηριστικό με το οποίο επιβάλλεται να ασχοληθείτε, αν θέλετε να επιδείξετε πρόοδο (κοινώς, αν θέλετε να μη γίνετε ρεζίλι!). Αναφέρομαι φυσικά στο

| ΕΤΑΙΡΙΑ |
| --- |
| Codemasters |
| **ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ** |
| Windows 95/98, 16MB RAM, 20MB στο σκληρό, DirectX 6 συμβατή 3D κάρτα γραφικών με τουλάχιστον 2MB RAM, 4x CD-ROM, DirectX 6.0 συμβατή κάρτα ήχου |
| **ΔΙΑΘΕΣΗ** |
| Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Παπασωτηρίου, αντιπρόσωπος δε είναι η εταιρία CD Media. |



Τα μοντέλα των αυτοκινήτων είναι ίσως τα καλύτερα που έχουμε δει ως σήμερα.

Car Setup, όπου, προτού μεταφερθείτε στην πίστα, θα πρέπει να ρυθμίσετε το αυτοκίνητό σας, ώστε να ανταπεξέλθει στις ανάγκες της επερχόμενης διαδρομής. Σημειωτέον ότι το Car Setup είναι το 50% του παιχνιδιού. Οσο καλός οδηγός και να είστε, αν, για παράδειγμα, σε έναν παγωμένο δρόμο τρέξετε με ακατάλληλα λάστιχα, σας βλέπω να κινείστε... μεταξύ δρόμου και παρακείμενων χιονισμένων δέντρων! Μην ξεχνάτε ότι τρέχετε σε πρωτάθλημα, όπου τα πάντα έχουν σημασία. Από τα ελαστικά έως και τα φρένα, σχεδόν όλα τα χαρακτηριστικά του αυτοκινήτου σας πρέπει να καθορίζονται με βάση τις επόμενες διαδρομές. Από εκεί και έπειτα, με καταπληκτική δεξιοτεχνία στην οδήγηση, μεγάλη δόση τύχης αλλά και αρκετή προπόνηση, ίσως ("ίσως", επαναλαμβάνω) έχετε ελπίδες για την πρώτη θέση...

## ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ;

Δύο σημεία πρέπει να προσέξετε κατά την εγκατάσταση του παιχνιδιού. Πρώτον, θα πρέπει να εγκαταστήσετε οπωσδήποτε τους DirectX 6.0, όταν σας ζητηθεί. Διαφορετικά, θα παρατηρήσετε ότι σε πολλές περιπτώσεις τα γραφικά θα είναι διάφανα. Επίσης, αν διαθέτετε Voodoo και κάποια άλλη κάρτα 3D accelerator, όταν σας ζητηθεί να επιλέξετε την 3D κάρτα, κάνετε κλικ στο option "Other-Auto detect". Μη θέσετε ως 3D accelerator την άλλη κάρτα σας, διότι το rendering θα γίνει βάσει των δυνατοτήτων της, μη λαμβάνοντας υπόψη τη Voodoo. Δεύτερον, αν δεν διαθέτετε τον Internet Explorer 4.0 και το Dxmedia.exe το παιχνίδι δεν θα εγκατασταθεί επιτυχώς και πιθανώς να μην τρέξει η εισαγωγή! Αντε μην αρχίσω περί απαιτήσεων, Microsoft και όλα τα σχετικά...

## ΔΥΣΚΟΛΑ ΤΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ

Στο παιχνίδι υπάρχουν τρία επίπεδα δυσκολίας: Novice, Intermediate και Expert. Στο Novice, δεν το συζητώ,



Τα replays είναι εκπληκτικά. Δείτε τη γωνία που έχει πάρει η νοητή κάμερα ώστε να αποδώσει όμορφα τη φάση.

σχεδόν το μόνο που χρειάζεται είναι προπόνηση. Η πρώτη θέση μάλλον σας ανήκει. Αντιμετωπίζετε μόλις επτά οδηγούς, αλλά από την άλλη μπορείτε να οδηγήσετε αυτοκίνητα με κίνηση μόνο στους δύο τροχούς (Skoda Felicia, Golf GTI, Seat Ibiza και Renault Megane), να δείτε τις πρώτες τρεις διαδρομές από κάθε χώρα και να τρέξετε μόνο στις έξι από τις συνολικά οκτώ χώρες. Αντίθετα, αν θέλετε να δοκιμάσετε τα δύσκολα, μέσω της Intermediate επιλογής, εκτός του ότι θα τρέξετε σε όλες τις χώρες και τις διαδρομές τους (έξι για κάθε χώρα, συν μία super special stage για μερικές), θα οδηγήσετε τα πιο δύσκολα -αλλά με αυξημένες δυνατότητες- 4x4 θηρία (Lancer, Impreza, Corolla, Escort WRC) και θα αγωνιστείτε ενάντια σε δεκαπέντε οδηγούς, από τους οποίους ο Colin McRae είναι -πιστέψτε με- πολύ ζόρικος! Σημειώνουμε εδώ ότι save και car setup μπορείτε να κάνετε συνήθως έπειτα από δύο διαδρομές!

Το τρίτο επίπεδο δυσκολίας, το Expert, μάλλον δεν θα το δείτε ποτέ, πολύ απλά διότι ενεργοποιείται μόνο εφόσον τερματίσετε το Intermediate επίπεδο στην πρώτη θέση. (Χε, χε, χε! - σατανικό γέλιο από το υπερπέραν...)

Οπως αντιλαμβάνεστε, το παιχνίδι δεν μοιάζει με τα racing games που ίσως έχετε συνηθίσει, όπου το γκάζι ήταν μονίμως κολλημένο, το κοντέρ έδειχνε σχεδόν πάντα 200, ενώ το φρένο και το χειρόφρενο ήταν μάλλον περιττές λεπτομέρειες (τι θα πει φρένο, κύριος;). Στο Colin McRae Rally ο οδηγός πρέπει να βρίσκεται συνεχώς σε εγρήγορση, να γνωρίζει απόλυτα τα μυστικά του αυτοκινήτου του, είτε αυτά αναφέρονται σε θέματα επιτάχυνσης και τελικών ταχυτήτων είτε σε χρόνο φρεναρίσματος και κρατήματα, προκειμένου να είναι σε θέση να περνά επιτυχώς τις στροφές και όλες τις γνωστές... ενοχλητικές λεπτομέρειες (βλ. χαντάκια, λιμνούλες και γκρεμούς). Ενας λανθασμένος χειρισμός αρκεί για να χαθεί η πρώτη θέση σε μία διαδρομή, γεγονός που θα διαπιστώσετε πολύ -μα πολύ- σύντομα. Από τη μία οι δυσκολίες των διαδρομών, όπου οι στροφές εναλλάσσονται εντός δευτερολέπτων, και από την άλλη οι ασύλληπτες επιδόσεις του McRae (το ερώτημα που συνήθως με βασάνιζε: "Μα καλά, αεροπλάνο έχει ο άνθρωπος;") φυσιολογικά φθείρουν τον παίκτη που προσβλέπει στην πρώτη θέση - δηλαδή... όλους μας. Το ίδιο το παιχνίδι όμως, αν και εκπληκτικά ρεαλιστικό, διαθέτει ό,τι χρειάζεται ώστε να προσφέρει και την απαραίτητη διασκέδαση. Οταν δε ο ρεαλισμός συνυπάρχει με το διασκεδαστικό gameplay, ειδικά σε ένα racing game, το αποτέλεσμα σίγουρα είναι εντυπωσιακό.



Φύγαμε!



Προσέξτε το χιόνι που καλύπτει το αυτοκίνητο!

## GAMEPLAY

Αναμφισβήτητα το πλέον ρεαλιστικό gameplay που έχουμε ποτέ συναντήσει σε παρόμοιο παιχνίδι. Καιρικές συνθήκες και συμπεριφορά αυτοκινή-

## ΝΥΧΤΕΡΙΝΕΣ ΔΙΑΔΡΟΜΕΣ

Στο παιχνίδι θα αγωνιστείτε σε κάθε ώρα της ημέρας - πρωί, απόγευμα ακόμα και βράδυ, όταν το πυκνό σκοτάδι κάνει τα πράγματα σαδιστικά δύσκολα! Περιττό να αναφέρω ότι πρέπει να προσέχετε στις στροφές και τις επισημάνσεις του συνοδηγού...





## BONUS CARS

Κάθε φορά που κερδίζετε σε μία super special stage αποκτάτε πρόσβαση σε ένα bonus αυτοκίνητο, όπως το Ford RS 200 και η θρυλική Integrale (αυτό είναι αυτοκίνητο, αγαπητοί μου) στις φωτογραφίες:






του κάνουν τη διαφορά. Θα οδηγήσετε σε πίστες οκτώ χωρών, καθεμία από τις οποίες παρουσιάζει ιδιαίτερες καιρικές συνθήκες. Στη Σουηδία, για παράδειγμα, το χιονισμένο τερέν εγκυμονεί τον κίνδυνο να γλιστρήσει το αυτοκίνητό σας και να απομακρυνθεί από την επίτευξη ενός καλού χρόνου, ενώ ανάλογες είναι οι δυσκολίες και στους παγωμένους και γλιστερούς δρόμους του Μόντε Κάρλο. Στην Αυστραλία η σκόνη θα καλύψει σχεδόν κάθε εκατοστό του αυτοκινήτου σας, ενώ η λάσπη στη Νέα Ζηλανδία συχνά θα δυσκολέψει την πορεία σας.

Στο παιχνίδι κάθε διαδρομή κάθε χώρας έχει την ιδιαιτερότητά της και απαιτεί διαφορετικό -προσαρμοσμένο- στιλ οδήγησης. Αν, δε, θεωρείτε ότι λίγα μέτρα χιόνι ή μερικοί... κουβάδες λάσπες δεν θα σας κάνουν να μασήσετε, επιχειρήστε να τρέξετε τη νύχτα...

Στο Colin McRae θα συναντήσετε ένα point system ανάλογο με αυτό που χαρακτήριζε το Toca Touring Car. Συγκεκριμένα, σε κάθε χώρα ο οδηγός που θα τερματίσει πρώτος κερδίζει 10 πόντους, ο δεύτερος 6 κ.λπ. Για να προκριθείτε και να περάσετε στην επόμενη χώρα, αρκεί (...) να τερματίσετε μέσα στους έξι πρώτους. Φυσικά, όποιος έχει τους περισσότερους πόντους ανακηρύσσεται νικητής στο τέλος του πρωταθλήματος.

Κάτι που ενδέχεται να σας κινήσει την περιέργεια είναι η απουσία αντιπάλων οδηγών. Ουσιαστικά τρέχετε μόνοι σας ενάντια στο χρόνο. Κάτι παρόμοιο όμως δεν ισχύει στην πραγματικότητα στους περισσότερους αγώνες rally; Βέβαια υπάρχουν ορισμένες πίστες (super special stages) όπου αγωνίζεστε -ένας εναντίον ενός- με τον αμέσως επόμενο ή προηγούμενο στην κατάταξη. Αν κερδίσετε, εκτός του ότι πιθανώς θα βελτιώσετε το συνολικό χρόνο σας, αποκτάτε πρόσβαση σε "κρυφά" αυτοκίνητα-θρύλους των rallies!

Εκτός από την επιλογή για πρωτάθλημα (Championship), στο Colin McRae Rally μπορείτε να τρέξετε και σε μεμονωμένα rallies (αγωνίζεστε μόνο στη χώρα της επιλογής σας), ενώ δεν λείπει η τυπική επιλογή Time Trial, η οποία σας επιτρέπει να τρέχετε -σε χώρες και πίστες επίσης της επιλογής σας- ενάντια στο χρόνο. Οσες χώρες έχετε "ξεκλειδώσει" από το Championship διατίθενται και στις υπόλοιπες gameplay επιλογές, χαρακτηριστικό που συναντάμε σχεδόν ίδιο σε όλα τα racing games - και για να είμαι ειλικρινής, δεν μου αρέσει καθόλου!

Εγραψα προηγουμένως για εκπληκτικό ρεαλισμό. Ο καιρός (το καταλάβατε) παίζει σημαντικό ρόλο στο παιχνίδι, το ίδιο και το Car Setup, όπου εκτός των άλλων επισκευάζετε τις ζημιές σας εντός περιορισμένου χρόνου (ένα είδος time points - π.χ. το να επισκευάσετε το handling κοστίζει κάποια time points που αφαιρούνται από το σύνολο). Εκεί όμως όπου το Colin McRae Rally αφήνει χιλιόμετρα πίσω του κάθε άλλο racing game που κυκλοφορεί είναι στον τρόπο με τον οποίο το αυτοκίνητό σας αλληλεπιδρά με το περιβάλλον και γενικότερα στην οδική συμπεριφορά του. Σε αυτούς τους τομείς το Colin McRae απλώς δεν παίζεται. Το αυτοκίνητό σας μοιάζει να έχει προέλθει κατευθείαν από έναν αγώνα rally και συμπεριφέρεται με αληθοφάνεια εκατό τοις εκατό. Κάθε αυτοκίνητο έχει το δικό του ξεχωριστό χαρακτήρα - ένα Subaru Impreza, για παράδειγμα, θα στρίβει όπως το πραγματικό μοντέλο και ένα Lancer θα επιταχύνει ανάλογα με το αυθεντικό αυτοκίνητο της Mitsubishi. Το αποτέλεσμα είναι εκπληκτικό και προσφέρει μία μοναδική



Τα τροπικά δάση της Αυστραλίας είναι ο παράδεισος των rally fans!

## SUBARU IMPREZA: ΕΝΑ ΟΝΕΙΡΟ

Το εν λόγω αυτοκίνητο είναι δύσκολο ως προς τον έλεγχό του, αλλά αν κατορθώσετε να το υποτάξετε, οι επιδόσεις του θα απογειώσουν τους χρόνους σας. Με 300 άλογα και 0-60 μίλια σε σχεδόν 3 δευτερόλεπτα (!!!), το Impreza είναι έργο του... Διαβόλου.





## ΤΟ COLIN McRAE ΣΤΟ INTERNET

Η διεύθυνση του παιχνιδιού στο Internet είναι: www.colinmacrae.com. Σε αυτήν θα βρείτε το patch και ένα 33MB demo καθώς και το Hall of Fame, όπου καταχωρίζετε τους καλύτερους χρόνους σας.



## ΣΧΟΛΗ ΟΔΗΓΗΣΗΣ!

Μέχρι και σχολή οδήγησης θα συναντήσετε στο παιχνίδι, όπου ο Colin McRae σε ρόλο δασκάλου αναλαμβάνει να σας μάθει τα βασικά του παιχνιδιού.





εμπειρία αγώνων rally. Οσοι επιζητούν το ρεαλισμό στην οδήγηση δεν πρέπει να χάσουν αυτόν τον τίτλο.

### ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Σε μία Voodoo τα γραφικά είναι... αναμενόμενα. Με άλλα λόγια εντυπωσιακά, με όμορφα χρώματα, κινούμενα σε υψηλές ταχύτητες, όπως ακριβώς μας έχει συνηθίσει μία 3D κάρτα. Το background ποικίλλει σημαντικά από χώρα σε χώρα: από τα πυκνά δάση της Αυστραλίας στα ξερά βουνά της Ελλάδας και από το πανέμορφο ορεινό τοπίο της Κορσικής στις ακτές της Ινδονησίας. Ειδικά σε μία Voodoo 2 με την ανάλυση στα 800x600 τα τοπία είναι υπέροχα. Το σκηνικό αλληλεπιδρά συχνά με το αυτοκίνητο - και δεν αναφέρομαι στις στενές επαφές με τα δέντρα ή στους... εναγκαλισμούς με το λασπώδες ή χιονισμένο τερέν κάθε φορά που διαφεύγετε της πορείας σας. Σκόνη σηκώνεται και καλύπτει το αυτοκίνητο, η λάσπη αφήνει τα σημάδια της πάνω του δημιουργώντας στρώματα, σπινθήρες προκαλούνται με την παραμικρή τριβή με μεταλλικά κιγκλιδώματα... Μικρές(;) λεπτομέρειες που όμως δείχνουν πόσο προσεγμένο είναι το παιχνίδι. Τα μόνα σημεία που θα ήθελα να είχαν προσεχθεί περισσότερο είναι το pixel-ιασμα που παρατηρείται όταν το αυτοκίνητο βρίσκεται πολύ κοντά σε ορισμένα σημεία του σκηνικού (π.χ. δέντρα) καθώς και το -σπάνιο- "χάσιμο" της κάμερας, ιδίως όταν το αυτοκίνητο πραγματοποιεί εξαιρετικά απότομες κινήσεις.

Τα αυτοκίνητα δείχνουν αλλά και ακούγονται τέλεια, με τα μουγκρητά, τα φρεναρίσματα και τις εναλλαγές των ταχυτήτων τους απλώς να μην είναι δυνατόν να αποδοθούν καλύτερα. Παράλληλα, οι φωνές του Nicky Grist (συνοδηγού του Colin McRae στην πραγματικότητα!) σπάνε τη μονοτονία των θορύβων της μηχανής και προειδοποιούν για τις στροφές ή τους επερχόμενους κινδύνους - ειδικά στις νυχτερινές διαδρομές πρέπει να κρέμεστε από τη φωνή του.



Το εκπληκτικό Impreza σε κοντινό πλάνο από ένα replay.

### MULTIPLAYER

Το Colin McRae Rally υποστηρίζει έως και οκτώ παίκτες σε network game (IPX, TCP/IP) και δύο μέσω modem ή σειριακής σύνδεσης. Δύο άτομα μπορούν επίσης να παίξουν στον ίδιο υπολογιστή με Split Screen, Alternate (ο καθένας τρέχει με τη σειρά του) ή Arcade mode (με πολλές συγκρούσεις!).

### ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Νομίζω ότι θα περάσει πολύς καιρός μέχρι να δούμε racing game τόσο ρεαλιστικό ή διασκεδαστικό όσο το Colin McRae Rally. Μολονότι το αντικείμενό του περιορίζεται στενά στους αγώνες rally, πιστεύω ότι είναι ό,τι καλύτερο σε racing έχει εμφανιστεί ποτέ στις οθόνες μας, μία απόλυτη driving εμπειρία. Εξομοιώνει άψογα ορισμένα καταπληκτικά αυτοκίνητα (ειδικά το αξίας $250.000 Subaru του Colin McRae είναι κολασμένο!), προσφέρει πρωτοφανή για racing game εθισμό και τέλειο χειρισμό -ακόμα και με πληκτρολόγιο- των αυτοκινήτων. Αν μάλιστα τα γραφικά ήταν πιο λεπτομερή, ιδίως στα πολύ κοντινά στιγμιότυπα (άλλωστε, παιχνίδια όπως τα Unreal και Incoming μας έχουν αποδείξει ότι οι δυνατότητες των 3D καρτών είναι σχεδόν απεριόριστες), θα ήταν τέλειο.

PC

| ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 92 |
| ΗΧΟΣ | 92 |
| GAMEPLAY | 94 |
| ΑΝΤΟΧΗ | 87 |

**93**



**Ο,τι καλύτερο σε τέσσερις τροχούς κυκλοφόρησε ποτέ. Φοβερό!**



Ακόμα και ένας ραλίστας έχει το δικαίωμα να κάνει ένα διάλειμμα, να χαλαρώσει, να θαυμάσει τέλος πάντων το τοπίο.

## ΚΑΜΕΡΕΣ

Το Colin McRae Rally υποστηρίζει τις εξής πέντε οπτικές:



# Quake II Mission Pack
# Ground Zero

***Οταν ο αγαπητός αρχισυντάκτης (καλόπιασμα) έφερε στο γραφείο μου το Ground Zero, το δεύτερο κατά σειρά Mission Pack για το Quake 2, δεν μπορώ να πω ότι ενθουσιάστηκα. Σε αυτό συντέλεσε και το προηγούμενο Mission Pack, το οποίο απέτυχε να δώσει νέα πνοή στο παιχνίδι και αποτέλεσε μια προσπάθεια εμπορικής εκμετάλλευσης ενός πολύ επιτυχημένου τίτλου. Οφείλω λοιπόν να παραδεχτώ πως αντιμετώπισα με σκεπτικισμό το Ground Zero, αν και ήξερα ότι δημιουργός δεν ήταν η Xatrix αλλά η Rogue Entertainment.***

*του Βαγγέλη Παλάντζα*
*vagos48@compulink.gr*

| ΕΤΑΙΡΙΑ |
| --- |
| Rogue Entertainment |
| **ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ** |
| Win 95/98 ή NT 4.0, Pentium 90, 16MB RAM / 24 για τα Windows NT, 150MB HD, 4x CD-ROM, χρειάζεται η πλήρης έκδοση του Quake 2 |
| **ΔΙΑΘΕΣΗ** |
| Από την προσωπική συλλογή του αρχισυντάκτη |

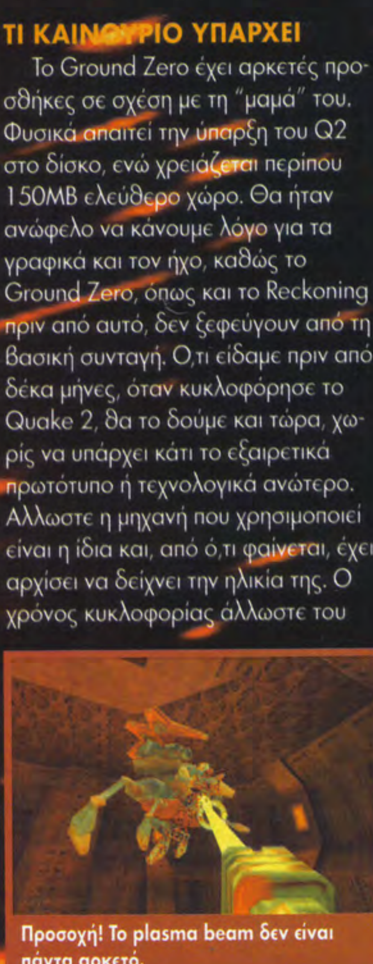
Βρισκόμαστε λοιπόν για ακόμη μία φορά στον πλανήτη των Stroggs, όπου τα πράγματα δεν εξελίσσονται ομαλά. Πρέπει να παραδεχτώ ότι αυτοί οι εξωγήινοι είναι αθάνατοι. Οσες φορές και αν τους νικήσετε, ξεπηδούν μέσα από τις στάχτες τους σαν το μυθικό φοίνικα. Το Ground Zero συνεχίζει την ιστορία από το Quake 2, αγνοώντας το -προηγούμενο- The Reckoning. Βέβαια "συνεχίζει" είναι τρόπος του λέγειν. Πιο σωστό θα ήταν να γράψουμε ότι επαναλαμβάνει την υπόθεση του Q2. Ετσι λοιπόν, για ακόμη μία φορά γίνεται επίθεση από τους πεζοναύτες στον πλανήτη των Stroggs, χρησιμοποιώντας και πάλι τις κάψουλες καθόδου. Ομως -τι έκπληξη!- κάτι δεν πάει καλά στην κάθοδο και προσγειώνεστε ανώμαλα στον αφιλόξενο πλανήτη - αν και, τόσες φορές που έχετε πάει μέχρι σήμερα, θα πρέπει να νιώθετε σαν στο σπίτι σας! Ομως μη βιάζεστε, γιατί ναι, αγαπητοί φίλοι, εδώ υπάρχει μια μικρή διαφορά στην υπόθεση. Σκοπός σας πια δεν είναι το Μεγάλο Κανόνι αλλά η πηγή της βαρυτικής δίνης που κρατά παγιδευμένα σε τροχιά τα γήινα σκάφη. Τι, όλο τα ίδια και τα ίδια θα κάνετε; Για να σοβαρευτούμε και λίγο, είναι φανερό πως η υπόθεση εδώ δεν αποτελεί αιτία αλλά αφορμή για την ύπαρξη του παιχνιδιού. Και δεν αναφερόμαστε μόνο στο Ground Zero αλλά γενικότερα στη γενιά των shoot'em up πρώτου προσώπου. Είναι αναμενόμενο λοιπόν να γράφονται τέτοια σενάρια, για αυτό και δεν αξίζει να σταθούμε περισσότερο σε αυτά.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ




## ΤΙ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟ ΥΠΑΡΧΕΙ

Το Ground Zero έχει αρκετές προσθήκες σε σχέση με τη "μαμά" του. Φυσικά απαιτεί την ύπαρξη του Q2 στο δίσκο, ενώ χρειάζεται περίπου 150MB ελεύθερο χώρο. Θα ήταν ανώφελο να κάνουμε λόγο για τα γραφικά και τον ήχο, καθώς το Ground Zero, όπως και το Reckoning πριν από αυτό, δεν ξεφεύγουν από τη βασική συνταγή. Ο,τι είδαμε πριν από δέκα μήνες, όταν κυκλοφόρησε το Quake 2, θα το δούμε και τώρα, χωρίς να υπάρχει κάτι το εξαιρετικά πρωτότυπο ή τεχνολογικά ανώτερο. Αλλωστε η μηχανή που χρησιμοποιεί είναι η ίδια και, από ό,τι φαίνεται, έχει αρχίσει να δείχνει την ηλικία της. Ο χρόνος κυκλοφορίας άλλωστε του



**Προσοχή! Το plasma beam δεν είναι πάντα αρκετό.**



**Οι παλιοί εχθροί παραμένουν επικίνδυνοι.**

Ground Zero δεν είναι τυχαίος. Πολύ σύντομα αναμένονται τρανταχτοί τίτλοι, όπως το Halflife και το Daikatana, τίτλοι που απειλούν το Quake 2 όχι μόνο στον τομέα του single player αλλά και σε εκείνον όπου μέχρι σήμερα κανείς δεν μπόρεσε να το απειλήσει: το multiplayer. Είναι φανερή η πρόθεση της Rogue να δώσει μεγαλύτερη βαρύτητα στο δεύτερο αυτό τμήμα, καθώς είναι εκείνο που κρατά το παιχνίδι στην πρώτη θέση των προτιμήσεων των απανταχού



**Το ETF rifle δεν αποτελεί λύση απέναντι στην αράχνη.**

gamers. Ετσι λοιπόν, έχουμε 10 νέες deathmatch πίστες, που πλάι στις 14 single player αποτελούν ένα δυνατό σύνολο, αν λάβουμε υπόψη ότι πρόκειται για expansion pack και όχι για ολοκληρωμένο παιχνίδι. Πέρα από τα επίπεδα όμως, υπάρχουν νέοι εχθροί, νέα bosses, νέα όπλα και power-up. Μερικά μάλιστα από αυτά τα power-up έχουν σχεδιαστεί αποκλειστικά για



**Νέα bosses, νέοι μπελάδες.**

το multiplayer τμήμα, στοιχείο που δείχνει την πρόθεση της Rogue.

Ξεκινώντας από τα όπλα, έχουμε την επανεμφάνιση του ηλεκτρικού πριονιού (chainsaw), του πιο φημισμένου όπλου του Doom, το οποίο σας δίνει επιτέλους τη δυνατότητα να κομματιάζεται τους αντιπάλους σας εξ επαφής! Ακολουθεί το ETF rifle, όπλο που εκτοξεύει καρφιά ικανά να τρυπήσουν και την ισχυρότερη πανοπλία. Σίγουρα θυμίζει τα nail-guns από το πρώτο Quake, αν και σχεδιαστικά βρίσκεται πολύ πιο μπροστά. Είναι ιδιαίτερα χρήσιμο σε deathmatch, αλλά -όπως και οι προκάτοχοί του- δεν δίνει ανάλογη αίσθηση στο single player. Επίσης υπάρχει το plasma beam, δηλαδή ακτίνα πλάσματος, που ομολογουμένως είναι ένα ιδιαίτερα εντυπωσιακό όπλο και στη μορφή αλλά και στα πυρά του. Εκτοξεύει μια συνεχή δέσμη πλάσματος με οδυνηρό αποτέλεσμα για τους αντιπάλους σας, είτε αυτοί είναι Stroggs είτε ο κολλητός σας, τον οποίο επιθυμείτε να μετατρέψετε σε άμορφη μάζα όσο το δυνατόν περισσότερες φορές. Τέλος, υπάρχει το prox launcher, που αποτελεί παραλλαγή του γνωστού εκτοξευτή χειροβομβίδων. Στην E3 είχε εμφανιστεί ακόμη ένα όπλο, το πυροβόλο αντιύλης, που απορροφούσε το φως δημιουργώντας μικρές... μαύρες τρύπες!!! Για αδιευκρίνιστους λόγους όμως αφαιρέθηκε από την τελική έκδοση. Ισως γιατί ήταν πολύ καλό!

Περνώντας στα υπόλοιπα νέα αντικείμενα, πρέπει να σημειωθεί ότι μερικά από αυτά έχουν σχεδιαστεί αποκλειστικά για deathmatch, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν μπορείτε να τα πάρετε και στο Single Player. Υπάρχουν λοιπόν τρεις διαφορετικές σφαίρες, που σας ακολουθούν όπου και αν πάτε για περιορισμένο χρονικό διάστημα και φροντίζουν για την ασφάλεια σας ή, αν θέλετε, την ανασφάλεια του αντιπάλου σας! Είναι λοιπόν η Defender sphere, που πυροβολεί τους εχθρούς και μειώνει τη δύναμη των πυρών τους, η Vengeance sphere, που επιτίθεται στους αντιπάλους όταν η ενέργειά σας πέσει κάτω από 25%, και, τέλος, η Hunter sphere. Η τελευταία αυτή σφαίρα φέρει την κατάρα



**Η μηχανική αράχνη σε άλμα εις ύψος.**



**Οσοι Doom-άδες... προσέλθετε.**

## ΤΑ ΝΕΑ ΟΠΛΑ ΠΟΖΑΡΟΥΝ



**1. Chainsaw: Επιτέλους ήρθε!**



**2. ETF Rifle: Καρφάκια... καρφώνουν.**



**3. Prox Launcher: To Grenade Launcher ανανεωμένο.**



**4. Plasma Beam: Ακτίνα θανάτου!**


Ο τρόμος έρχεται από τον ουρανό.

σας! Τι εννοώ με αυτό: Αν σας σκοτώσει κάποιος ενώ έχετε τη σφαίρα ενεργοποιημένη, αυτή θα κυνηγήσει ανελέητα το θύτη, μέχρι να τον κομματιάσει. Πράγματι καταραμένη σφαίρα. Εκτός από τις τρεις σφαίρες μπορείτε να παραγάγετε ένα ψεύτικο είδωλο του εαυτού σας και έτσι να παραπλανήσετε τους αντιπάλους και τα πυρά τους ή να φορέσετε τα γυαλιά υπέρυθρων, που σας επιτρέπουν να βλέπετε στο σκοτάδι. Ομως το πιο θανατηφόρο αντικείμενο από όλα είναι η βόμβα αντιύλης. Αφού τοποθετηθεί, έχετε ελάχιστα δευτερόλεπτα να απομακρυνθείτε, διαφορετικά τα εντόσθια σας θα κοσμήσουν τα τοιχώματα της πίστας. Με διαφορά το δυνατότερο όπλο από όσα έχουν εμφανιστεί μέχρι σήμερα στο Quake 2. Μπροστά του το BFG είναι... νεροπίστολο!!!


Το prox launcher εν δράσει.

## ΕΙΠΑΤΕ "DEATHMATCH";


**1. Defender Sphere: Η καλύτερη άμυνα είναι η επίθεση.**


**2. Vengeance Sphere: Το πιάτο που τρώγεται κρύο.**


**3. Hunter Sphere: Μετά θάνατον δικαίωση.**


**4. Tesla Mine: Ηλεκτρομαγνητική νάρκη.**


**5. Doppelganger: Με άλλα λόγια... ειδωλοποιός.**


**6. Anti-matter Bomb: Ο όλεθρος σε συσκευασία!**

## ΝΕΟΙ ΕΧΘΡΟΙ... ΝΕΟΙ ΜΠΕΛΑΔΕΣ

Ο πρώτος νέος Strogg που συναντάται είναι η Stalker, μια βιομηχανική αράχνη με την ικανότητα να σκαρφαλώνει στα τοιχώματα και να εκτελεί υψηλά άλματα. Πολύ δύσκολο να αντιμετωπιστεί εξαιτίας της εξαιρετικής ευλυγισίας της. Δεν χρειάζεται να σας πλησιάσει για να γίνει απειλητική, καθώς εκτοξεύει βολές οξέος με απόλυτη ακρίβεια. Επειτα θα συναντήσετε τον Medic Commander, ο οποίος έχει τη δυνατότητα, εκτός από το να γιατρεύει τους πληγωμένους αντιπάλους, να δημιουργεί εκ του μη όντος νέα εχθρικά πλάσματα! Είναι κομματάκι εκνευριστικό πάνω που έχετε καθαρίσει το δωμάτιο να γεμίζει πάλι από Stroggs. Για αυτό συγκεντρώστε τα πυρά σας επάνω του και στη συνέχεια ασχοληθείτε με τους υπόλοιπους. Την παρέα έρχεται να συμπληρώσει ο Δαίδαλος, ο πατέρας του Ικαρου όχι μόνο στη μυθολογία αλλά και στο Ground Zero. Πιο καλά οπλισμένος από το τέκνο του και πιο σοφός, αναμφισβήτητα δεν καταρρίπτεται το ίδιο εύκολα.


Ο καλύτερος τρόπος να αντιμετωπίσετε τη Stalker.

Η ανωτέρω παρέα όμως ήταν οι "μικροί". Στο Ground Zero υπάρχουν και δύο νέοι, μεγάλοι εχθροί. Περίπου στη μέση του παιχνιδιού θα συναντήσετε τον Carrier, ένα ιπτάμενο ρομποτικό κατασκεύασμα οπλισμένο σαν αστακός, που θα σας δυσκολέψει αρκετά. Στο τέλος θα έχετε την τιμή να γνωρίσετε τη Μαύρη Χήρα αυτοπροσώπως, σε μια αναμέτρηση που θα σας κάνει να γελάτε με το Final Boss στο Q2. Δεν θα γίνει μεγαλύτερη αναφορά στα bosses, έτσι, για να κρατηθεί η ταυτότητα τους μυστηριώδης ως τη στιγμή που θα τα συναντήσετε!

## ΜΕ ΤΟ ΠΟΝΤΙΚΙ ΣΤΑ ΧΕΡΙΑ (ΠΟΤΕ ΜΕ JOYSTICK)

Το Ground Zero σίγουρα κάνει την παρουσία του πολύ περισσότερο αισθητή από ό,τι το πρώτο Mission Pack. Στο multiplayer μέρος τα νέα, εξειδικευμένα power-up, σε συνδυασμό με τις σωστά σχεδιασμένες deathmatch πίστες, δίνουν νέα πνοή στο Quake 2, κάνοντάς το πιο πρωτότυπο και άρα πιο ψυχαγωγικό. Είναι πράγματι περισσότερο από διασκεδαστικό να παρακολουθείτε την Hunter sphere να καταδιώκει ανελέητα τον αντίπαλο που μόλις σας σκότωσε, ενώ μία βόμβα αντιύλης μπορεί να εξαϋλώσει ακόμα και 32 παίκτες! Ομως το προσωπικό αγαπημένο μου, και για συναισθηματικούς λόγους, είναι το chainsaw. Ηδη έχουν ξεκινήσει οι πρώτοι servers στο Internet που τρέχουν Ground Zero και έπεται συνέχεια. Επίσης πρέπει να τονιστεί ότι με την αναβάθμιση της έκδοσης του Quake 2 στην 3.19 έχετε


Καλό ψήσιμο!

τη δυνατότητα να ξεχωρίζετε το όπλο του αντιπάλου. Η αναβάθμιση αυτή γίνεται αυτόματα με την εγκατάσταση και αυτό σημαίνει ότι δεν μπορείτε να τρέξετε τα προηγούμενα σωσίματά σας. Εχω την εντύπωση όμως ότι υπάρχουν ανάλογα patches για να μπορείτε να μετατρέψετε τα σωσμένα αρχεία στη νέα έκδοση.

Παίζοντας μόνοι σας θα πρέπει να κάνετε σημαντικά μεγαλύτερη προσπάθεια για να νικήσετε τους αντιπάλους σας. Η τεχνητή νοημοσύνη όλων των εχθρών και κυρίως των καινούριων έχει βελτιωθεί. Οι κινητικές δυνατότητες των αντιπάλων είναι μεγαλύτερες, καθώς έχουν τη δυνατότητα να πηδούν από ψηλά και να προσγειώνονται ακριβώς στα κεφάλια σας. Επίσης μπορούν να σας καταδιώκουν πιο εύκολα από δωμάτιο σε δωμάτιο, για αυτό δεν ωφελεί να τους αποφεύγετε. Οι πίστες είναι σχεδιασμένες με βάση τη φόρμουλα της id, χωρίς να προσδίδουν νέα στοιχεία στην περιπλάνηση, και οι αποστολές είναι αρκετά απλές στην κατανόηση αλλά και την εκτέλεσή τους. Οπλα, power-up, ενέργεια και πυρομαχικά είναι σωστά ισορροπημένα σε σχέση με το πλήθος των αντιπάλων, αρκεί να μην κάνετε σπατάλες. Δεν είναι ανάγκη άλλωστε να κομματιάζετε όλους τους Stroggs!

Στο single player τμήμα του το Ground Zero δεν καταφέρνει να προσφέρει συγκινήσεις ανάλογες με αυτές στο multiplayer. Αυτό είναι περίεργο, γιατί και καλά νέα όπλα διαθέτει και εντυπωσιακούς εχθρούς και θαυμαστά bosses. Είναι δεδομένο το ότι η Rogue έκανε ό,τι καλύτερο μπορούσε, αλλά το παιχνίδι δεν δίνει στον παίκτη την ώθηση να προχωρήσει. Δυστυχώς δεν υπάρχει πρωτοτυπία στη δράση, δεν υπάρχει κάτι που να σας δίνει την αίσθηση ότι δεν το έχετε ξανακάνει. Σε αυτό συντελεί σε έναν βαθμό και το ότι οι συμβατικά σχεδιασμένες πίστες, αν και λειτουργικές, δεν ξεφεύγουν από τα καθιερωμένα. Ομως δεν είναι αυτός ο κύριος λόγος για τον οποίο το Ground Zero αποτυγχάνει να κάνει τη διαφορά. Η βασική αιτία είναι η ηλικία του Quake 2, που έχει ξεπεράσει αισίως τους δέκα μήνες. Τα add-on δεν μπορούν παρά να συμβαδίζουν με το πνεύμα αλλά και το σώμα της "μαμάς", καθώς βασίζονται πάνω στον ίδιο κώδικα.


Το βλήμα του prox launcher κολλημένο στο έδαφος.


Είναι πια πολύ αργά, όταν αντικρίζετε αυτή την εικόνα.

## Η ΕΤΥΜΗΓΟΡΙΑ

Το Ground Zero είναι χωρίς αμφιβολία μια σημαντική προσπάθεια, αντάξια του Q2, και ασφαλώς χαρακτηρίζεται ως καλύτερο από το Reckoning, το προηγούμενο Mission Pack. Στο multiplayer τμήμα καταφέρνει να δώσει νέα πνοή στο ήδη αξεπέραστο Quake 2 και αυξάνει σημαντικά τα επίπεδα της διασκέδασης. Από όλες τις μετατροπές που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή στο Internet, κατέχει περίοπτη θέση και πιστεύω πως σύντομα θα γίνει μεγάλη επιτυχία στους servers του δικτύου. Τα δεδομένα δεν είναι τόσο καλά για το single player μέρος, αλλά αυτό είναι περισσότερο φυσικό επακόλουθο παρά ευθύνη των σχεδιαστών. Πάντως και εκεί καταφέρνει να δώσει νέα στοιχεία που, αν και δεν μας ενθουσιάζουν, σίγουρα αυξάνουν το επίπεδο της διασκέδασης. Πάντως με δεδομένη την έλλειψη single player μέρους στο Quake 3, ή αλλιώς Quake Arena, πολλοί επίδοξοι τίτλοι διεκδικούν τα πρωτεία. Ηδη κυκλοφορεί demo του Shogo: Mobile Armor Division της Monolith, που έχει αποσπάσει άριστες κριτικές και πιθανολογείται πως θα είναι η έκπληξη του χειμώνα. Ακόμη ένας λόγος για τον οποίο η παραγωγή της Rogue θα συναντήσει ανυπέρβλητες δυσκολίες στο να κυριαρχήσει! PC


Το plasma beam θυμίζει το lightning gun!


Τα ύπουλα πλάσματα ευδοκιμούν στο Ground Zero.

| ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 87 |
| ΗΧΟΣ | 81 |
| GAMEPLAY | 92 |
| ΑΝΤΟΧΗ | 89 |

**89**



Το multiplayer παίρνει άριστα!

# NEED FOR SPEED III
## HOT PURSUIT

***Αμάν πια! Εχω βαρεθεί να οδηγώ Ferrari, Jaguar και Lamborghini στα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Νισάφι! Δηλαδή εμείς οι απλοί άνθρωποι, που επιθυμούμε την εξομοίωση ενός "σκαραβαίου", ενός Skoda, ενός Starlet τέλος πάντων, πού πρέπει να απευθυνθούμε, μου λέτε; Δεν ξέρω ποια είναι η απάντηση, σίγουρα όμως δεν ακούει στο όνομα "Need for Speed III: Hot Pursuit".***

*του Σπύρου Παράσχη*
*abyss@compulink.gr*

Το τέταρτο (και ουχί τρίτο, αφού μεσολάβησε το Need for Speed II: Special Edition) κατά σειρά μέρος της γνωστής σειράς της Electronic Arts ακολουθεί την πεπατημένη και μας δίνει τη δυνατότητα να οδηγήσουμε μια σειρά από ονειρεμένα αυτοκίνητα σε συναρπαστικές διαδρομές. Ταχύτητα, έντονος ανταγωνισμός και ρεαλισμός είναι μερικά από τα καλά που μας υπόσχεται το Need for Speed III, αλλά ακριβώς την ίδια φιλοδοξία έχουν καμιά δεκαριά τίτλοι ακόμα. Κάπου εδώ λοιπόν μπαίνει στη σκηνή ο δαιμόνιος συντάκτης (ο υπογράφων, ντε!), για να ξεκαθαρίσει το σκηνικό. Καταρχήν, ας καταστήσουμε σαφές το εξής: Το NFS III, όπως και οι περισσότερες δημιουργίες της EA, είναι ένα καταπληκτικό από τεχνικής απόψεως παιχνίδι, που βαδίζει στα βήματα των προκατόχων του και προσφέρει άφθονη arcade δράση. Τόσο ο ρεαλισμός όσο και η πρωτοτυπία δεν ήταν οι επιδιώξεις των προγραμματιστών, αλλά αυτό δεν συνιστά απαραιτήτως μομφή.

**ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ**
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ



Ferrari και Lamborghini αναμετρώνται σε έναν διπλό αγώνα με την οθόνη χωρισμένη στη μέση. Στα ελληνικά το λένε "split screen".

### ΠΕΡΙ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

Οποιος υποστηρίξει ότι τα γραφικά του Need for Speed III δεν είναι καλά, μάλλον θα λέγεται Πινόκιο και η μύτη του θα έχει φτάσει το μισό μέτρο. Η αλήθεια είναι ότι η οπτική εντύπωση που αφήνει το παιχνίδι είναι εξαιρετική. Τα τρισδιάστατα μοντέλα των αυτοκινήτων είναι σχεδιασμένα με πολλή προσοχή και αποδίδουν με μεγάλη ακρίβεια την πραγματικότητα. Κοιτάζοντάς τα θα διακρίνετε πολλές λεπτομέρειες, όπως τα φώτα των προβολέων που λειτουργούν σε τρεις σκάλες (μικρά-μεσαία-μεγάλα) ή τα σήματα των αυτοκινήτων. Αν, πάλι, επιλέξετε την κάμερα που παρουσιάζει τη δράση μέσα από την καμπίνα, βλέπετε μπροστά σας σε όλη τη μεγαλοπρέπειά του τον πίνακα οργάνων με το τιμόνι και τα υπόλοιπα χειριστήρια του αυτοκινήτου σας. Παραδόξως, κάτι τέτοιο δεν ισχύει αν διαθέτετε κάρτα 3Dfx!



Ξεφεύγοντας από τα οχήματα, θα πρέπει να βάλουμε πολύ καλό βαθμό στην EA για την απεικόνιση του δρόμου και την ποικιλία των background γραφικών. Οι πίστες δεν είναι ιδιαίτερα πολλές (αρχικά είναι διαθέσιμες εννέα), αλλά είναι όλες αρκούντως διαφορετικές μεταξύ τους και γεμάτες έξυπνες λεπτομέρειες. Ξεχάστε τις παλιές εποχές, όταν τα μόνα πράγματα που βρίσκονταν έξω από το δρόμο ήταν κάποια δέντρα -όλα ίδια μεταξύ τους- ή μερικές οδικές ταμπέλες. Στο NFS III θα δείτε δεκάδες διαφορετικά αντικείμενα και λεπτομέρειες που δεν γίνονται πάντα αντιληπτές με την πρώτη ματιά. Για παράδειγμα,

**ΕΤΑΙΡΙΑ**
Electronic Arts

**ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ**
Pentium 166MHz, 16MB RAM, 4x CD-ROM, Windows 95

**ΔΙΑΘΕΣΗ**
Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα "Multirama Γερμανός", αντιπροσωπεύεται δε από την εταιρία CD-Media.

## ΒΟΛΤΕΣ ΣΤΟ ΔΙΚΤΥΟ



Το Need for Speed III διαθέτει μια εξαιρετική σελίδα στο Internet. Σε αυτή θα βρείτε δεκάδες πληροφορίες για το παιχνίδι, τις πίστες και τα αυτοκίνητα που περιλαμβάνει. Ακόμα, θα μπορέσετε να κατεβάσετε το demo του και τα patches που ενδεχομένως θα κυκλοφορήσουν. Εκτός από αυτά τα κλασικά και τετριμμένα όμως, η σελίδα του παιχνιδιού επιτρέπει κάτι όχι πρωτόγνωρο (έχει προηγηθεί το POD) αλλά πάντως ιδιαιτέρως καλοδεχούμενο: τη δυνατότητα να προσθέσετε καινούρια αυτοκίνητα στα ήδη υπάρχοντα. Μέχρι τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές, στο site διατίθενται δύο νέα αυτοκίνητα (Spectre R42 και Ferrari 456M GT), με προοπτική αυτά να αυξηθούν στο μέλλον. Αν σας άνοιξε η όρεξη, δεν έχετε παρά να ταξιδέψετε εικονικά στη διεύθυνση: www.needforspeed.com.

σε μια πίστα υπάρχει ένας νερόμυλος που γυρίζει, κάτι που θα παρατηρήσετε μόνο αν ντεραπάρετε εκεί κοντά. Μη με ρωτήσετε πώς κατάφερα και το παρατήρησα εγώ...

Πάντως δεν είναι τα πάντα ρόδινα στα background γραφικά. Αντίθετα υπάρχουν και αρκετές ατέλειες, που δεν ενοχλούν μεν, αλλά θα μειώσουν λίγο τον ενθουσιασμό σας. Τα δέντρα, για παράδειγμα, από κοντά φαίνονται εντελώς ψεύτικα. Ακόμα, πολλά από τα εκτός δρόμου αντικείμενα, όπως τα φανάρια, φαίνονται ίδια από όποια πλευρά και αν τα δει κάποιος. Δηλαδή δεν είναι σχεδιασμένα ως πλήρη τρισδιάστατα αντικείμενα, ακριβώς όπως συνέβαινε με τους αντιπάλους στα παλαιότερα παιχνίδια τύπου Doom. Η αλήθεια βέβαια είναι ότι στο NFS III αυτή η ατέλεια δεν γίνεται εύκολα αντιληπτή, γιατί ο παίκτης προσπερνά με μεγάλη ταχύτητα τα "ένοχα" αντικείμενα.

Πέραν αυτών, πολύ καλή εντύπωση αφήνουν τα διάφορα οπτικά εφέ. Οι καιρικές συνθήκες, οι φωτισμοί και οι καπνοί απεικονίζονται με πετυχημένο τρόπο. Ενα άλλο ωραίο, αν και μάλλον όχι ρεαλιστικό, εφέ είναι η αντανάκλαση του περιβάλλοντος στο καλογυαλισμένο μεταλλικό χρώμα των οχημάτων. Επίσης, στις νυχτερινές διαδρομές οι πίστες φωτίζονται μονάχα από τους προβολείς των αυτοκινήτων και τα φανάρια του δρόμου, δημιουργώντας ρεαλιστική αίσθηση. Πάντως όσο καλά κι αν είναι τα εφέ του NFS III, κατά τη γνώμη μου το κορυφαίο παιχνίδι οδήγησης σε αυτό τον τομέα παραμένει το Ultimate Race Pro.

### ΑΠΟ HARDWARE ΠΩΣ ΠΑΜΕ;

"Ουδέν καλόν αμιγές κακού" λένε, και έχουν απόλυτο δίκιο. Στην περίπτωση του καινούριου Need for Speed, το "καλόν" της υπόθεσης είναι τα ωραία γραφικά, το δε "κακόν" έχει να κάνει με τις ιδιαίτερα "λαίμαργες" απαιτήσεις του παιχνιδιού από το hardware του υπολογιστή σας. Για τις ανάγκες της παρουσίασης χρησιμοποίησα τρία συστήματα: ένα Cyrix 200MX με κάρτα Stealth 968, ένα Celeron 300A με κάρτα Intel 3D Express και ένα Pentium 225 MMX εξοπλισμένο με μία Monster 3D. Στην πρώτη περίπτωση η απόδοση του NFS III ήταν απογοητευτική, ακόμα και στη χειρότερη δυνατή ανάλυση (320x240), με όλες τις λεπτομέρειες των γραφικών απενεργοποιημένες. Στο δεύτερο σύστημα το παιχνίδι πήγαινε "σφαίρα", ακόμα και χωρίς την ενεργοποίηση του Direct 3D. Παρ' όλα αυτά παρουσιαζόταν ένα περίεργο πρόβλημα: Ορισμένες συμπαγείς επιφάνειες σχεδιάζονταν ως διαφανείς! Λόγου χάρη, ήταν δυνατό να βλέπω τις διαγραμμίσεις του δρόμου μέσα από το ταμπλό του αυτοκινήτου!




Αυτό λέγεται ιεροσυλία. Μια Ferrari πρέπει να είναι πάντα κόκκινη και μόνο κόκκινη. Οπως η Stolichnaya.



Αν σας πιάσει η ρομαντική σας διάθεση, μπορείτε να χαζέψετε το νερόμυλο στην άκρη του δρόμου.

Δεν ξέρω αν αυτό οφείλεται στους drivers της Intel 3D Express (πάντως ήταν οι πιο πρόσφατοι) ή στον κώδικα της Electronic Arts, για αυτό απλώς καταγράφω το φαινόμενο χωρίς περαιτέρω σχόλια. Τέλος, η απόδοση του παιχνιδιού στο τρίτο σύστημα της

## ΤΗΣ ΦΥΛΑΚΗΣ ΤΑ ΣΙΔΕΡΑ...




...είναι για τους ατζαμήδες. Αν δεν προσέξετε και αφήσετε τα περιπολικά να σας περικυκλώσουν...




...είναι σίγουρο ότι σύντομα θα εισπράξετε μια κλήση. Αν το παρακάνετε, τότε ο επίλογος θα γραφτεί στο γραφείο του τοπικού σερίφη.

## ΜΙΑ ΚΑΡΤΑ, ΜΑ ΠΟΙΑ ΚΑΡΤΑ;

**Δείτε τις ακόλουθες εικόνες, για να καταλάβετε πώς θα φαίνονται τα γραφικά του Need for Speed III ανάλογα με το hardware του υπολογιστή σας.**



Γραφικά ανάλυσης 320x240 σε Software mode. Αν δεν διαθέτετε έναν δυνατό υπολογιστή, μη δοκιμάσετε κάτι καλύτερο.



Γραφικά ανάλυσης 640x480 σε Software mode. Η συνολική εικόνα είναι καλή, αν εξαιρέσουμε τον τετραγωνισμό των επιφανειών σε κοντινές αποστάσεις.



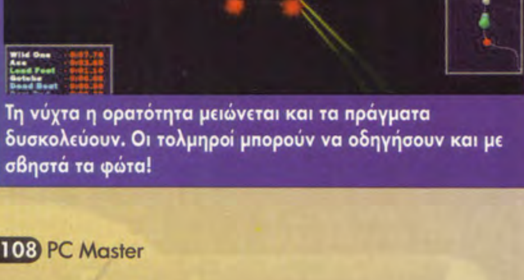
Γραφικά ανάλυσης 640x480 σε Hardware mode με κάρτα Intel 3D Express. Ομορφη οπτική εντύπωση, αν και λίγο antialiasing δεν θα έβλαπτε.



Γραφικά ανάλυσης 640x480 σε Hardware mode με κάρτα Monster 3D II. Η εξαιρετική εικόνα που έχουμε συνηθίσει από τις κάρτες 3Dfx.

δοκιμής ήταν εξαιρετική. Κατά περίεργο τρόπο όμως, με τη χρήση της Monster 3D, κατά την επιλογή της εσωτερικής κάμερας το Need for Speed III αρνήθηκε κατηγορηματικά να εμφανίσει το ταμπλό του αυτοκινήτου! Αντίθετα, με άλλες κάρτες γραφικών δεν υπήρχε τέτοιο πρόβλημα. Αβυσσος η ψυχή και οι επιλογές των προγραμματιστών...

Παρά τα κάποια μικροπροβληματάκια, η Electronic Arts θα μπορούσε κάλλιστα να υποστηρίξει ότι το παιχνίδι της αξιοποιεί στο μέγιστο βαθμό το εξελιγμένο hardware των σύγχρονων μηχανημάτων. Κάθε νόμισμα όμως έχει δύο όψεις. Εγώ ακόμα θυμάμαι το πρώτο Need for Speed, που έτρεχε μια χαρά στον ταπεινό Cyrix P-133+ που είχα τότε, με γραφικά SVGA (640x480). Μήπως έχουμε χάσει κομματάκι το μέτρο; Λέω, μήπως...



Τη νύχτα η ορατότητα μειώνεται και τα πράγματα δυσκολεύουν. Οι τολμηροί μπορούν να οδηγήσουν και με σβηστά τα φώτα!

### ΗΧΕΙΑ ΔΙΑΘΕΤΟΥΜΕ;

Αν πάντως για τα γραφικά του παιχνιδιού υπάρχουν και μερικές ενστάσεις, οι ηχητικές επιδόσεις του είναι υπεράνω κριτικής. Αφήνω κατά μέρος τις διάφορες "μπιτάτες" μουσικούλες, που δεν πρόκειται να γράψουν λαμπρές σελίδες στην ιστορία της τέχνης, και προχωρώ στα ευχάριστα: Οι κινητήρες των αυτοκινήτων μουγκρίζουν με ρεαλιστικό τρόπο, ο δε ήχος τους διαφέρει ανάλογα με το αν βλέπετε τη δράση από τη θέση του οδηγού ή από εξωτερική κάμερα. Τα ποικίλα εφέ, όπως το στρίγκλισμα των φρένων, οι μεταλλικοί κρότοι από τα τρακαρίσματα και το σπινάρισμα από τα λάστιχα, είναι υψηλής ποιότητας και ακούγονται τη στιγμή που πρέπει. Πέραν αυτών, υπάρχουν και διάφοροι ήχοι που προέρχονται από το περιβάλλον και δίνουν ακόμα μία νότα πρωτοτυπίας και ποικιλίας στη δράση. Για παράδειγμα, σε μια πίστα μπορείτε να ακούσετε μια καμπάνα να χτυπά τη στιγμή που περνάτε δίπλα από ένα εκκλησάκι. Ακόμα πιο όμορφες και ατμοσφαιρικές είναι οι φωνές που ακούγονται. Αν παίξετε το παιχνίδι στο mode Hot Pursuit (περισσότερα για αυτό σε λίγο), θα βρεθείτε κυνηγημένοι από αστυνομικούς λόγω υπέρβασης του ορίου ταχύτητας. Σε αυτή την περίπτωση θα ακούσετε τις φιλτραρισμένες μέσα από τον ασύρματο φωνές τους να συνεννοούνται για την καταδίωξή σας. Η ποικιλία των φράσεων είναι επαρκής και καλά θα κάνετε να ακούσετε τι λέγεται, ώστε να γνωρίζετε τι σας περιμένει. Κατά τη γνώμη μου πρόκειται για ένα εξαιρετικό παράδειγμα αξιοποίησης του ήχου ενός παιχνιδιού, τόσο χάριν των εντυπώσεων όσο και για τη βελτίωση του gameplay.

### GAMEPLAY

Είχα δεν είχα τελικά, "ξεστόμισα" τη μαγική λέξη: gameplay. Ας δούμε τι ψάρια πιάνει το Need for Speed III σε αυτό τον τομέα. Καταρχήν, οι διψασμένοι για δράση οδηγοί θα βρουν όλα τα συνηθισμένα modes παιχνιδιού. Κούρσες ενός παίκτη, κούρσες δύο παικτών με την οθόνη χωρισμένη στα δύο, τουρνουά, multi-




Πριν από τον αγώνα μπορείτε να κάνετε τις συγκρίσεις σας, για να επιλέξετε το καλύτερο αυτοκίνητο.



Ουουπς! Don't drink and drive.



Τα εφέ της βροχής και του χιονιού είναι αρκετά πειστικά.

player modes, από όλα έχει ο μπαξές.

Εκτός από αυτά όμως, η ΕΑ έχει δύο άσσους στο μανίκι της. Ο πρώτος ακούει στο όνομα Knockout mode. Σε αυτό τον τύπο παιχνιδιού ξεκινάνε οκτώ αυτοκίνητα και ανά μία κούρσα το τελευταίο αυτοκίνητο αποκλείεται, μέχρι να μείνει μόνος ένας οδηγός στην πίστα, ο οποίος φυσικά ανακηρύσσεται νικητής. Ο δεύτερος πρωτότυπος τρόπος παιχνιδιού του NFS III είναι το λεγόμενο Hot Pursuit mode. Σε αυτό ο παίκτης είτε προσπαθεί να αποφύγει το διαρκές κυνηγητό και τα μπλόκα που του στήνει η αστυνομία είτε παίρνει το μέρος του νόμου, οδηγεί ένα περιπολικό και προσπαθεί να ακινητοποιήσει τους παραβάτες οδηγούς για να τους κόψει κλήσεις.

Είναι αλήθεια ότι η ιδέα της αστυνομικής καταδίωξης δεν είναι καινούρια.

| ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 83 |
| ΗΧΟΣ | 93 |
| GAMEPLAY | 70 |
| ΑΝΤΟΧΗ | 65 |

**72**



**Αψογο τεχνικά, αλλά δεν θα το θυμάστε για καιρό.**



Αχ! Ωραία αίσθηση να βρίσκεσαι πίσω από το τιμόνι μιας Lamborghini, ακόμη κι αν είσαι τελευταίος στον αγώνα...

Ακόμα και στο πρώτο Need for Speed ο παίκτης έπρεπε να έχει κατά νου τα περιπολικά, ενώ και παλαιότερα παιχνίδια, όπως το Crazy Cars 2 (ή μήπως ήταν το 3) στην Amiga, είχαν παρόμοια θεματολογία. Παρ' όλα αυτά η υλοποίηση της ιδέας στο Need for Speed III είναι εξαιρετική. Οι αστυνομικοί δεν κυνηγάνε απλώς τους οδηγούς αλλά συνεργάζονται μεταξύ τους, στήνουν μπλόκα, τοποθετούν καρφιά στους δρόμους και δημιουργούν μια πειστική ατμόσφαιρα καταδίωξης, που επιτείνεται χάρη στον εξαιρετικό ήχο του παιχνιδιού. Παρεμπιπτόντως, μην απορήσετε αν δείτε ότι δεν είναι δυνατή η επιλογή κάποιων αυτοκινήτων για το συγκεκριμένο mode. Οπως άκουσα, ορισμένες εταιρίες δεν επιθυμούσαν να συσχετιστούν τα αυτοκίνητά τους με παράνομες δραστηριότητες, έτσι δεν επέτρεψαν τη συμμετοχή των μοντέλων τους στο Hot Pursuit mode. Μάλιστα...

Κατά τα άλλα, το Need for Speed III δεν διαφοροποιείται ιδιαίτερα από τους προκατόχους του. Είναι ένα παιχνίδι που στοχεύει περισσότερο στη διασκέδαση παρά στην εξομοίωση της πραγματικής οδήγησης. Το καταφέρνει όμως; Πολύ αμφιβάλλω. Τα αυτοκίνητα στρίβουν σαν τρένα, η οδική συμπεριφορά τους δεν επηρεάζεται από τις καιρικές συνθήκες και, εν τέλει, δεν χρειάζεται να κοπιάσει κάποιος ιδιαίτερα για να κατακτήσει τη νίκη. Το βασικότερο κίνητρο για να παίξει κάποιος είναι για να δει όλα τα αυτοκίνητα. Ενα άλλο μειονέκτημα είναι η παντελής έλλειψη ρεαλισμού στις συγκρούσεις. Δεν είναι δυνατό να πηγαίνετε με 200 χλμ./ώρα, να πέφτετε πάνω σε ένα όχημα που έρχεται από το αντίθετο ρεύμα και η μόνη συνέπεια να είναι το σταμάτημα του αυτοκινήτου σας, το οποίο ύστερα από λίγο ξεκινά χωρίς ούτε μία γρατσουνιά. Σε αυτό τον τομέα το Carmageddon 2 είναι πολύ μπροστά. Μια άλλη, προσωπική ένστασή μου έγκειται στην επιλογή των αυτοκινήτων. Μου άρεσαν περισσότερο τα αυτοκίνητα του πρώτου Need for Speed, που περιλάμβαναν και πιο "γήινα" μοντέλα, όπως το Mazda RX-7. Εχω την εντύπωση ότι είναι πιο διασκεδαστικό να οδηγείς αυτοκίνητα που μπορείς να δεις να κυκλοφορούν στους δρόμους παρά απρόσιτα θηρία, όπως η Lamborghini Diablo. Σίγουρα βέβαια κάποιοι άλλοι θα έχουν διαφορετική γνώμη επί του θέματος και δεν θα επιθυμούν διακαώς ένα "Lada simulator".



Ανεξάρτητα από τα προηγούμενα, το Need for Speed III είναι ένα "άψυχο" παιχνίδι, που δεν νομίζω ότι μπορεί να κρατήσει το ενδιαφέρον σας για πολύ καιρό. Παρ' ότι είναι εξαιρετικό από τεχνικής απόψεως, το gameplay του είναι βαρετό και το έχουμε συναντήσει σε δεκάδες διαφορετικά παιχνίδια. Τα Knockout και Hot Pursuit modes αποτελούν μια τονωτική ένεση του ενδιαφέροντός μας, αλλά η δράση της δεν διαρκεί για πολύ. Μόλις ξεπεράσετε το αρχικό ενδιαφέρον για τα ωραία γραφικά, τον καταπληκτικό ήχο και τις πρωτότυπες αστυνομικές καταδιώξεις, θα έχετε στα χέρια σας ένα συνηθισμένο αγωνιστικό παιχνίδι. Πλέον δεν νομίζω ότι κάτι τέτοιο είναι αρκετό.





Η Mercedes 600SL δυσκολεύεται να συναγωνιστεί σε επιδόσεις τα υπόλοιπα σπορ αυτοκίνητα του Need for Speed III.

PC

# NIGHTLONG

## UNION CITY CONSPIRACY

***Καθώς είμαι λάτρης των adventures που είναι βασισμένα σε dark cyber κόσμους, το Nightlong: Union City Conspiracy τράβηξε αμέσως την προσοχή μου. Οταν μάλιστα είδα ότι προερχόταν από τη Microprose, μία εταιρία που έχει δώσει στο παρελθόν δύο από τα καλύτερα adventure games όλων των εποχών, ήμουν βέβαιος για το αποτέλεσμα.***

*του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη*

Προκειμένου να δικαιολογήσω τη βεβαιότητά μου για την ποιότητα των παιχνιδιών της Microprose, θα αναφερθώ σε δύο adventures, τα DragonSphere και Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender.

Το πρώτο είναι ένα από τα πιο προσεγμένα medieval fantasy adventures που έχω δει. Διαθέτει έναν εξαιρετικό κόσμο, πρωτότυπα σεναριακά στοιχεία και γρίφους, ενδιαφέρουσα πλοκή, υπέροχα γραφικά και αρκετά καλό user interface. Αν και γενικά πήρε υψηλές βαθμολογίες από τον ξένο ειδικό Τύπο, πέρασε σχετικά απαρατήρητο.

Το δεύτερο στηρίζεται σε ένα πολύ εύχρηστο user interface και διαθέτει χιούμορ που θυμίζει τις καλύτερες στιγμές των adventures της LucasArts, εξαιρετική δράση, αφού μάλιστα έχει δύο game modes μεταξύ των οποίων μπορεί να διαλέξει ο χρήστης (ένα εύκολο και ένα δύσκολο), εξαιρετικά γραφικά και την πιο όμορφη εισαγωγή που έχω δει μέχρι τώρα σε παιχνίδι του είδους (έχω δει, πιστέψτε με, εκατοντάδες). Ακόμη και σήμερα, έπειτα από τόσα χρόνια στη διάρκεια των οποίων η τεχνολογία έχει κάνει θαύματα, μου προκαλεί τον ίδιο θαυμασμό. Οπως καταλάβατε, το Rex Nebular είναι από τα πιο αγαπημένα μου adventures όλων των εποχών! Είναι από τους βασικούς λόγους που έχω κρατήσει το 1.2 drive μου, μια και έχω το πρωτότυπο μεν αλλά σε δισκέτες με 1.2 format.

Οπως θα έλεγε και ο Salvador από το Grim Fandango ... "Viva la revolution, Microprose" !!!


Συναντώντας την πανέμορφη Eva Tompson.


Βρίσκοντας το κρυφό χρηματοκιβώτιο.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ



**ΕΤΑΙΡΙΑ**
Team17/Microprose
(http://www.team17.com)
(http://www.microprose.com)

**ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ**
Pentium στα 100 MHz, 16MB RAM, Windows 95/98, DirectX 6.0, 4x CD-ROM drive, 16-bit colour SVGA κάρτα γραφικών, 16-bit DirectX συμβατή κάρτα ήχου, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 35 MB στο σκληρό.

**ΔΙΑΘΕΣΗ**
Το πακέτο, που περιλαμβάνει 3 CDs, μας παραχώρησε το κατάστημα Multirama-Γερμανός, Λ. Βουλιαγμένης 534, τηλ.: 9966660.



**Στο Cyberspace. Τέτοια βλέπουν και έχει βγάλει "κακό" όνομα το Internet.**



**Ανατινάζοντας ένα forcefield.**

## ΣΕΝΑΡΙΟ

Βρισκόμαστε στα 2099, σε έναν τελείως διαφορετικό κόσμο από αυτόν όπου ζούμε. Εχουν σημειωθεί εντυπωσιακές τεχνολογικές ανακαλύψεις που έχουν επιτρέψει τη δημιουργία πάμφθηνης ενέργειας, λύνοντας έτσι ένα από τα πιο σημαντικά προβλήματα του πλανήτη. Η πιο ισχυρή χώρα του κόσμου, οι περίφημες United States of the New Order, ήταν επικεφαλής αυτού του project, ωστόσο στην πρωτεύουσά τους, την Union City, αρκετά πράγματα φαίνεται να μην πηγαίνουν καθόλου καλά. Χειρίζεστε τον Joshua Reev, ένα 32χρονο πρώην αξιωματικό της International Control Military Services, ο οποίος τώρα πλέον εργάζεται ως ιδιωτικός ντετέκτιβ που αναλαμβάνει μόνο υποθέσεις "πρώτης γραμμής" από πλευράς σημαντικότητας και κινδύνων. Φυσικά ανάλογες είναι και οι αμοιβές που ζητά από τους πελάτες του.



**Να λυνόταν έτσι το μυστήριο της Σφίγγας.**



**Προσοχή στους μηχανικούς δεινόσαυρους.**

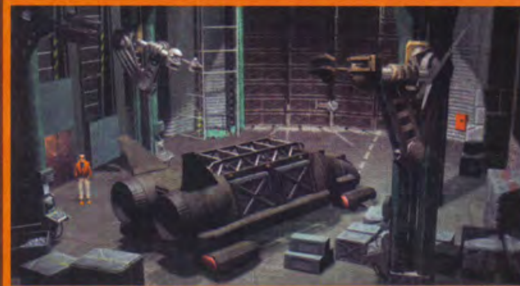
Τα προβλήματά σας ξεκινούν όταν το πρώην αφεντικό σας στο στρατό, ο Hugh Martens, ο οποίος τώρα είναι κυβερνήτης της περίφημης Union City, ζητά τη βοήθειά σας σε μία υπόθεση που τον απασχολεί. Σημειωτέον ότι στον Hugh χρωστάτε πολλά, γιατί είναι αυτός που έσωσε τη ζωή σας σε ένα σοβαρό επεισόδιο πριν από μερικά χρόνια.

Σας ζητά λοιπόν να αναζητήσετε έναν αστυνομικό του που χάθηκε ενώ προσπαθούσε να εξαρθρώσει μία ομάδα τρομοκρατών, οι οποίοι προσπαθούν να καταστρέψουν τον βασικό χρηματοδότη του κατά την περίοδο των εκλογών, την περίφημη εταιρία Genesis Cryogenetic Enterprise. Φυσικά καλείστε να ανακαλύψετε και το περίφημο κρησφύγετο των τρομοκρατών, το οποίο, όσο και να προσπαθεί να εντοπίσει ο Martens, μοιάζει να είναι αόρατο!

Στην πορεία των ερευνών σας θα συναντήσετε μία πολύ εντυπωσιακή γυναίκα που διευθύνει ένα νυχτερινό κλαμπ, την Eva Tompson. Οι έρευνές σας θα σας οδηγήσουν στον περίφημο Dr Moreau (ελπίζω το όνομα να σας είναι γνωστό), του οποίου η παρουσία στο παιχνίδι -πιστέψτε με- δεν είναι καθόλου τυχαία.

Καθώς οι έρευνες θα προχωρούν, θα προκύπτουν νέα ερωτήματα που θα περιπλέκουν την κατάσταση. Το βασικό ερώτημα "ποιος και γιατί", δηλαδή ποιος είναι υπεύθυνος για όλα αυτά και ποιος είναι ο πραγματικός σκοπός του, δεν θα απαντηθεί παρά μόνο στο τέλος του παιχνιδιού. Το φινάλε είναι λυτρωτικό, αν και αφήνει ένα αίσθημα κενού για λόγους που θα καταλάβετε μόνο όταν το τελειώσετε.

Από την πρώτη ματιά δεν φαίνεται να υπάρχει κανένα πρωτότυπο στοιχείο στο σενάριο του παιχνιδιού. Οι ανατροπές όμως που περιέχει είναι αρκετά καλές και σε πολλά σημεία θυμίζει κάτι ανάμεσα στον cyber κόσμο του Ripper και στον ιδιόμορφο πειραματικό κόσμο του I Have No Mouth and I Must Scream.



**Στη βάση των τρομοκρατών.**

## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι εντυπωσιακά από κάθε πλευρά. Φανταστείτε έναν κόσμο αλά Blade Runner και προσθέστε αρκετό χρώμα. Τα background γραφικά θα ικανοποιήσουν και τον πιο απαιτητικό χρήστη. Στα περισσότερα από αυτά υπάρχει πλούσια "εσωτερική" κίνηση, είτε από τα hover crafts που κυκλοφορούν είτε από τους ανθρώπους και τα άλλα ζώα που υπάρχουν σε αυτά, τα οποία σχεδόν ποτέ δεν μένουν ακίνητα. Πάρα πολλές φορές θα μείνετε με το στόμα ανοικτό παρακολουθώντας την. Δεν περιέχει πολλά animated sequences, όσα όμως έχει είναι εξαιρετικά επεξεργασμένα. Φτιαγμένα με την τεχνική των rendered γραφικών, χρησιμοποιούν εκπληκτικές διαφορετικές οπτικές γωνίες, που είναι σίγουρο ότι θα σας κάνουν να μην πάρετε τα μάτια σας από αυτά ούτε για ένα δευτερόλεπτο. Αυτό



**Τελικά, με έλκουν τα θηλυκά με προσωπικότητα, γι' αυτό και -από ό,τι φαίνεται- όλο μου σώζουν τη ζωή!**



**Ο ήρωας μας, παιδί από σπίτι που λένε.**



Στην είσοδο του λαβύρινθου, στο Cyberspace.



Η συσκευή με την οποία μπορείς να κυκλοφορείς στο Cyberspace.

όμως που θα σας εντυπωσιάσει είναι η εκπληκτική δουλειά που έχει γίνει στους 3D models χαρακτήρες. Είναι από τους 2-3 καλύτερους που έχω δει ποτέ σε adventure game. Πρόκειται για εκπληκτική δουλειά, ειδικά στο βασικό ήρωα του παιχνιδιού.

Ο ήχος στο παιχνίδι παρουσιάζει αντιφατικά στοιχεία. Καταρχήν, περιέχει τις τελειότερες ίσως, με την έννοια των πλήρως ατμοσφαιρικών, ομιλίες που έχω δει. Και εδώ η φωνή του κεντρικού χαρακτήρα είναι μοναδική, ατμοσφαιρική και πεντακάθαρη.

Αυτό όμως που αμαυρώνει την τόσο καλή εικόνα είναι η απουσία συγχρονισμού στο animation του στόματος και στον ήχο-φωνή που ακούτε. Τις περισσότερες φορές τα χείλη των χαρακτήρων συνεχίζουν να κινούνται, παρ' ότι η φωνή έχει σταματήσει να ακούγεται πριν από 5-10 δευτερόλεπτα. Η background μουσική δεν κατορθώνει να φανεί αντάξια του κόσμου του παιχνιδιού, σε μερικά σημεία φαίνεται να είναι παντελώς απούσα, ενώ και τα ηχητικά εφέ δεν αποτελούν κάτι το εξαιρετικό. Επαναλαμβάνω όμως ότι οι φωνές των χαρακτήρων ηχητικά αγγίζουν το τέλειο. Σημειώστε ότι υπάρχει η δυνατότητα να βλέπετε τις ομιλίες σε κείμενο στην οθόνη, κάτι περιττό ίσως αφού σχεδόν όλες οι φωνές ακούγονται πεντακάθαρα.

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι βασισμένος στο click & point interface, ό,τι πιο χρηστικό έχω δει στον τομέα αυτό. Ολα λειτουργούν άψογα, χωρίς το παραμικρό πρόβλημα στο χειρισμό.

Σε ό,τι αφορά την κίνησή σας τα πράγματα είναι πολύ απλά. Θέλετε να πάτε κάπου μέσα σε μία οθόνη; Κάνετε αριστερό κλικ με το mouse στο σημείο που επιθυμείτε και ο Joshua θα πάει εκεί. Αν θέλετε να περάσετε σε μία άλλη οθόνη, κάνετε αριστερό κλικ στο μέρος όπου θέλετε να κατευθυνθείτε. Ο ήρωας θα μεταβεί σιγά σιγά στη νέα οθόνη.

Σημειώστε εδώ ότι, όπου υπάρχει έξοδος για μία άλλη τοποθεσία-οθόνη, αυτή αναφέρεται ως "Go To ...", όπως ακριβώς και στο Ark of Time. Μόνο όταν ήδη έχετε μπει σε μία τοποθεσία και θελήσετε να ξαναπάτε σε αυτήν, τότε θα εμφανίζεται το πλήρες όνομά της, παραδείγματος χάριν "Go To Isolation Ward". Προσέξτε όμως ιδιαίτερα το εξής: Αν θέλετε να πάτε κατευθείαν σε άλλη τοποθεσία (χωρίς να βλέπετε τον ήρωα να πηγαίνει σιγά σιγά σε αυτήν), τότε δεν έχετε παρά να κάνετε δεξί κλικ με το mouse στο όνομα της τοποθεσίας όπου θέλετε να μεταβείτε.

Οσον αφορά στη δράση, τα πράγματα είναι εξίσου απλά. Θέλετε να εξετάσετε κάτι ή κάποιον; Κάνετε αριστερό κλικ με το mouse. Θέλετε να προβείτε σε οποιαδήποτε δράση; Κάνετε απλά δεξί κλικ με το mouse εκεί που θέλετε και ό,τι είναι να γίνει θα γίνει, όπως GET, OPEN, TALK, THROW, PUSH κ.λπ. Η συγκεκριμένη τακτική δείχνει με τον καλύτερο τρόπο ότι όταν οι προγραμματιστές θέλουν, το πιο απλό είναι και το πιο τέλειο.

Πατώντας τα πλήκτρα ESCAPE ή F1 εμφανίζεται το Game Menu, το οποίο περιέχει τις ρυθμίσεις για τον ήχο, την ταυτόχρονη εμφάνιση κειμένου και ομιλίας, τα Saves, τα Load και το Quit. Save κάνετε και με το F2, ενώ Load με το F3.

Οδηγώντας τον κέρσορα του mouse στο κάτω μέρος της οθόνης, εμφανίζεται η ειδική ζώνη με το inventory σας. Για να χρησιμοποιήσετε ένα αντικείμενο, κάνετε δεξί κλικ σε αυτό, ενώ με αριστερό το εξετάζετε. Για να χρησιμοποιήσετε δύο αντικείμενα μεταξύ τους, κάνετε πρώτα δεξί κλικ στο ένα και μετά αριστερό κλικ στο άλλο.

Το manual του παιχνιδιού περιέχει όλες τις βασικές πληροφορίες γύρω από τους χαρακτήρες του παιχνιδιού και το χειρισμό του, προξενεί εντύπωση όμως ότι εκτός από το έγχρωμο εξώφυλλό του, όλο το υπόλοιπο είναι ασπρόμαυρο.

Το σημείο όμως που με ενόχλησε πιο πολύ στο Nightlong είναι το γεγονός ότι κάθε φορά που ξεκινά κάποιος το παιχνίδι, ασχέτως με το σημείο στο οποίο βρίσκεται (π.χ. αν είναι στο CD3), πρέπει, φορτώνοντας ένα save, να βάλει πρώτα το CD1 και μετά το CD στο οποίο βρίσκεται (στο παράδειγμά μας στο CD3).

## ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του Nightlong είναι αντιφατική. Κατά το μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού, καθώς εξαρτάται πάρα πολύ από τη δράση, είναι εξαιρετική. Οι πιο αξιομνημόνευτες στιγμές είναι στη Union City, μία φουτουριστική μητρόπολη, με πανύψηλα κτίρια και hover crafts που κυκλοφορούν ως βασικά μεταφορικά μέσα. Υπάρχουν όμως και στιγμές που νομίζεις ότι παίζεις κάποιο άλλο adventure, όπως στον ζωολογικό κήπο που δεν κατάλαβα ποτέ γιατί τον έβαλαν στο παιχνίδι.

Η δράση είναι αρκετά καλή, πλούσια και με πολλούς γρίφους. Θα φτάσετε σε κάποιο σημείο να έχετε περί τα 25 αντικείμενα που θα αφορούν σε γρίφους και κανένα από αυτά δεν θα είναι red herring. Θα κινηθείτε στην πόλη, στους υπονόμους της, σε έναν ζωολογικό κήπο, στο



Μπαίνοντας μέσα στα κτίρια της φυλακής.



Πηγαίνοντας για τη φυλακή του Rocas Perdida.



**Ελευθερώνοντας την Eva. Κουκλάρα, ε!**



**Τεχνολογία για επικοινωνίες αλά Τζέιμς Μποντ.**



**Από το φινάλε του παιχνιδιού.**

cyberspace, που διαθέτει ένα εξαιρετικό σύστημα γρήγορης πλοήγησης, και σε ένα νησί.

Δεν πρόκειται να κολλήσετε σχεδόν πουθενά, αφού έχετε τη δυνατότητα ελιγμών με τον τόσο απλό χειρισμό που διαθέτει. Το Nightlong όμως περιέχει δύο από τους πιο έξυπνους γρίφους που έχω δει, για τη λύση των οποίων θα χρειαστεί να "στύψετε" το μυαλό σας, και πάλι ίσως να μην τα καταφέρετε. Αν δεν υπήρχαν αυτοί οι γρίφοι θα θεωρούνταν ένα μάλλον εύκολο παιχνίδι, η προσθήκη τους όμως το κατατάσσει στη μεσαία κατηγορία από πλευράς δυσκολίας. Οσοι θέλετε να προσπαθήσετε να τους λύσετε μόνοι σας, μη διαβάσετε τις γραμμές που ακολουθούν.

Στον πρώτο γρίφο βρίσκεστε μέσα στα γραφεία της Genesis. Θέλετε να βρείτε έναν κωδικό για έναν υπολογιστή. Δεν έχετε κανένα στοιχείο εκτός από τις δύο εικόνες που παρατίθενται κατωτέρω:





Τι καταλαβαίνετε από αυτές τις εικόνες; Μπορεί να χάσετε μέρες επειδή δεν θα βλέπετε τίποτα, μπορεί όμως και να το καταλάβετε αμέσως. Αν προβάλετε τη φωτογραφία 2 πάνω στη φωτογραφία 1, τότε παίρνετε κάποια νούμερα. Είναι σαν να αφαιρείτε από τα ψηφιακά "οκτώ" μερικές πλευρές. Αυτή η σκέψη θα σας δώσει τον αριθμό 562396, που είναι και ο κωδικός που ζητάτε.

Στο δεύτερο γρίφο, στο τέλος του παιχνιδιού, καλείστε να βρείτε ακόμη έναν κωδικό. Στην περίπτωση αυτή πρέπει να έχετε παρατηρήσει τα σύμβολα που υπάρχουν σε έναν μαυροπίνακα, να θυμάστε τον κωδικό που σας λέει κάποιος και να εξετάσετε (Use) το χαρτί με τους κωδικούς που σας δίνει η Eva. Συνδυάζοντας αυτές τις τρεις πληροφορίες καταλαβαίνετε ότι τα σύμβολα αντιστοιχούν στους αριθμούς 0-9. Αφαιρείτε τα νούμερα 4, 6, 7 και σας μένουν τα υπόλοιπα, τα οποία για να βρείτε πρέπει να σχηματίσετε δύο ισότητες που θα σας παιδέψουν πάρα πολύ. Οι ισότητες είναι:
105x85=8.925 και
8.925+5.025=13.950. Εχοντας αυτά τα στοιχεία, βρείτε μόνοι σας τον κωδικό.

Το Nightlong είναι φτιαγμένο στην Αγγλία, κάτι που έχει μεγάλη σημασία. Δεν γνωρίζω αν θα έχει απήχηση στην Αμερική, στην Ευρώπη όμως πιστεύω ότι θα πάει πολύ καλά, παρά τις όποιες αδυναμίες παρουσιάζει. Αποτελεί την κατάλληλη απάντηση σε αυτούς που έχουν προφητέψει το τέλος των 2D adventures. (Αν και προσωπικά από παλιά προτιμώ τα 3D adventures, αφού η κίνηση γίνεται έστω και πλασματικά και στις 3 διευθύνσεις. Εξάλλου με την αυστηρή έννοια του όρου δεν υπάρχει κανένα γνήσιο 3D, αφού οι διαστάσεις του monitor είναι μόνο δύο.)

Οσοι αναζητούν ένα παραδοσιακό point & click adventure, από αυτά που όλο και λιγότερο βλέπουμε τον τελευταίο καιρό, το Nightlong είναι σίγουρο ότι θα τους ικανοποιήσει απόλυτα. Εχει έναν από τους τελειότερους κόσμους που έχουν εμφανιστεί σε παιχνίδια βασισμένα στο "σκοτεινό φανταστικό μέλλον" και πλούσια δράση. Αν είχε προσεχθεί λίγο περισσότερο σε μερικά σημεία, θα μιλούσαμε για ένα από τα 3-4 κορυφαία adventures της χρονιάς.

## ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Το manual στις σελίδες 19 και 20 περιγράφει πώς να ξεκινήσετε το παιχνίδι. Οπότε... asta la vista, comrades...

PC

| ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 96 |
| ΗΧΟΣ | 80 |
| ΣΕΝΑΡΙΟ | 90 |
| ΔΡΑΣΗ | 80 |

**81**



**Ενα adventure-έκπληξη, καθώς είναι φτιαγμένο από adventurers για adventurers. Διαθέτει πάρα πολύ καλά γραφικά, εξαιρετικό ήχο, ενδιαφέρουσα δράση με σεναριακές ανατροπές και μερικούς από τους πιο έξυπνους γρίφους που έχω δει. Είναι δε ένα από τα λίγα παιχνίδια όπου δεν παρατήρησα ούτε ένα bug.**

# GRAND PRIX
## LEGENDS

***Το πρωτάθλημα της Formula 1 αποτελεί ίσως την πιο συγκλονιστική εμπειρία για τους φίλους του μηχανοκίνητου αθλητισμού. Οι συναρπαστικές αναμετρήσεις κορυφαίων οδηγών και αυτοκινήτων ανά τον κόσμο προκαλούν έντονες συγκινήσεις, μια και τις περισσότερες φορές συμβαίνει να έχουν δραματικό χαρακτήρα.***
***Αν την εικόνα που έχετε σχηματίσει συνθέτουν αστραφτερά και πανέμορφα αυτοκίνητα, πρότυπα παθητικής ασφάλειας, καθώς και οδηγοί που συγκαταλέγονται στους πιο πλούσιους ανθρώπους του πλανήτη, τότε μια αναδρομή στο παρελθόν είναι απαραίτητη για να σας θυμίσει πως τα πράγματα δεν ήταν πάντοτε έτσι...***

*του Ιωάννη Τζοΐτη*
*zano@compulink.gr*

| ΕΤΑΙΡΙΑ |
| --- |
| Sierra |
| **ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ** |
| Windows 95/98, Pentium 166, 32MB RAM, 2x CD-ROM, 2MB SVGA |
| **ΔΙΑΘΕΣΗ** |
| Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35, τηλ.: 3841826 |

Μόλις λίγες εβδομάδες έχουν περάσει από τη στιγμή που ο Mika Hakkinen στέφθηκε παγκόσμιος πρωταθλητής της Formula 1, βυθίζοντας στη θλίψη και την απογοήτευση τον χαρισματικό όσο και οξύθυμο Michael Schumacher. Οι αναμετρήσεις των δύο κορυφαίων οδηγών κράτησαν αμείωτο το ενδιαφέρον, αφού χρειάστηκε να διεξαχθεί κι ο τελευταίος αγώνας ώστε να αναδειχτεί ο τελικός νικητής.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / ΜΕΣΟ / ΑΝΩΤΕΡΟ / **ΑΝΩΤΑΤΟ**

Το φετινό πρωτάθλημα, εκτός από ιδιαίτερα συναρπαστικό, ήταν κι ένα από τα πιο θεαματικά στην ιστορία των grand prix, αφού τα ατυχήματα ήταν πολλά και οι ατυχίες των οδηγών ακόμα περισσότερες. Οι όποιες απαιτήσεις όμως των αγώνων δεν πτόησαν ομάδες και οδηγούς, που έφεραν σε πέρας την επίπονη και δύσκολη αποστολή τους. Ετσι, οδηγοί-θρύλοι του παρελθόντος όπως ο Jack Brabham και ο Jim Clark, ένιωσαν για μια ακόμα φορά δικαιωμένοι και υπερήφανοι για τους άξιους συνεχιστές της προσπάθειάς τους. Βέβαια, τα χρόνια που μεσουρανούσαν οι εν λόγω οδηγοί τα πράγματα ήταν πολύ πιο δύσκολα αφού τα αυτοκίνητα δεν είχαν εξελιχθεί ιδιαίτερα σε ό,τι αφορά την ασφάλεια των οδηγών. Αυτό, σε συνδυασμό με τις ιλιγγιώδεις ταχύτητες τις οποίες ανέπτυσσαν, κατέληγε σε ένα παιχνίδι θανάτου, αφού και οι αγώνες έδειχναν να είναι σχεδιασμένοι με τέτοιον τρόπο ώστε να εξαντλούν τα όρια και τις αντοχές των ρομαντικών αγωνιζομένων. Το ταλέντο αποτελούσε το μοναδικό κριτήριο όχι μόνο για την ανάδειξη του πρωταθλητή αλλά και για την επιβίωσή του.

Η Sierra, αναγνωρίζοντας την τεράστια συμβολή αυτών των οδηγών στην εξέλιξη του μηχανοκίνητου αθλητισμού, θέλησε να αποτίσει φόρο τιμής, δημιουργώντας το Grand Prix Legends, έναν εξομοιωτή των αγώνων της περιόδου του 1967, όπου οδηγοί και αυτοκίνητα-θρύλοι έδιναν τη συναρπαστική μάχη για την πρωτιά.



Η εισαγωγική οθόνη του παιχνιδιού.

### Η ΚΑΛΗ ΜΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟ ΠΡΩΙ ΦΑΙΝΕΤΑΙ...

Ενα demo στο Internet, το οποίο κυκλοφόρησε πολύ πριν από την επίσημη version του παιχνιδιού, μας είχε προετοιμάσει ήδη γι' αυτό που θα ακολουθούσε. Το Grand Prix Legends αναμενόταν να είναι ένας απίστευτα ρεαλιστικός και προσεγμένος τίτλος. Οταν το πλήρωμα του



χρόνου έφτασε και το παιχνίδι εγκαταστάθηκε στο σκληρό μας δίσκο, δεν άργησε να δοθεί και η εκκίνηση που οδηγούσε στην απόλαυση και τον απόλυτο



Η μία από τις συνολικά δύο διαθέσιμες απόψεις, μέσω των οποίων μπορείτε να ελέγχετε τα αγωνιστικά.




Καλά ανεβήκατε, πώς κατεβαίνετε τώρα;

ρεαλισμό. Ο,τι μας είχε υποσχεθεί το demo ήταν πλέον εδώ, φέρνοντας ακόμα περισσότερες εκπλήξεις όπως την παρουσία, την τελευταία κυριολεκτικά στιγμή, ενός αυτοκινήτου-θρύλος κατόπιν ειδικής άδειας. Φυσικά, αναφέρομαι στην κατακόκκινη, αστραφτερή, μηχανοκίνητη θεά που ακούει στο κωδικό όνομα Ferrari 312.

## ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΣΤΟ ΠΑΡΕΛΘΟΝ

Εχοντας συνηθίσει να παίζουμε παιχνίδια με σύγχρονα αυτοκίνητα, σίγουρα θα ξαφνιαστούμε, όταν για πρώτη φορά δούμε να σχηματίζονται στις οθόνες μας οι φιγούρες των αυτοκινήτων του 1967. Ενα ακόμα στοιχείο που θα μας κάνει να συγχυστούμε θα είναι σίγουρα και η διαφορετική όψη των διαδρομών, αφού από το 1967 έως σήμερα έχουν περάσει πάρα πολλά χρόνια. Τελικά όμως το οπτικό σύνολο θα μας γοητεύσει, αφού είναι σίγουρο πως θα καταφέρει να μας μεταφέρει την ατμόσφαιρα του παρελθόντος. Εξάλλου, τα γραφικά του Grand Prix Legends είναι υπέροχα, αφού υπεύθυνα για τη δημιουργία τους είναι τα τσιπάκια της 3Dfx και της Rendition. Με αναλύσεις που φτάνουν τα 1.024x768 pixels, προσφέρουν υψηλή ευκρίνεια και άριστη απεικόνιση. Βέβαια, αυτό δεν σημαίνει πως αποτελούν και το πιο δυνατό χαρακτηριστικό του παιχνιδιού. Τούτο διότι παρά την ευκρίνειά τους χαρακτηρίζονται από ένα καρτουνίστικο στιλ. Οι χρωματισμοί, όπως άλλωστε και η γραφική αναπαράσταση των αυτοκινήτων μαζί με τους οδηγούς τους, δεν συμβάλλουν ιδιαίτερα στη ρεαλιστική απόδοσή τους. Οι πίστες δε που περιλαμβάνονται στο παιχνίδι ακολουθούν στο ίδιο μοτίβο. Οσο για τους θεατές και τους ανθρώπους των ομάδων, οι οποίοι απαντώνται σε διάφορα σημεία κάθε πίστας, μάλλον εκτελούν χρέη ταπετσαρίας, αφού η απεικόνισή τους είναι δισδιάστατη. Το ίδιο συμβαίνει και με τα αντικείμενα που πλαισιώνουν τις διαδρομές όπως δέντρα, φράχτες κ.ά. Ενα παιχνίδι που το διακρίνει ο απίστευτος ρεαλισμός του θα έπρεπε ίσως να παρουσιάζει ανάλογης πειστικότητας και αληθοφάνειας γραφικά και να μην περιορίζεται στην άψογη απεικόνισή τους και μόνο. Κατά τα άλλα, η αίσθηση μέσα από τα cockpits των αυτοκινήτων είναι κορυφαία. Τα σημεία κάθε πίστας είναι ευδιάκριτα, αν και με την ταχύτητα που αναπτύσσουν οι τετράτροχες βολίδες είναι συχνά δύσκολο να αντιληφθούμε πόσο γρήγορα μας πλησιάζουν οι στροφές. Τις συνέπειες βέβαια δεν χρειάζεται να σας τις αναφέρω.

## ΣΤΙΓΜΕΣ ΠΟΥ ΞΕΧΩΡΙΖΟΥΝ

Η προοπτική των διαδρομών είναι έξοχη, κάτι που αποδεικνύουν κάποια



Μέσα στο cockpit της Ferrari 312 ανυπομονώντας για την εκκίνηση του αγώνα.

κατηφορικά κομμάτια των διαδρομών, τα οποία εκτείνονται ως το βάθος του ορίζοντα, θυμίζοντας έντονα σώμα φιδιού. Οι συγκρούσεις, οι αποκολλήσεις μηχανικών μερών των αυτοκινήτων, οι φωτιές των κινητήρων και τα διάφορα οπτικά εφέ του παιχνιδιού κρίνονται απολύτως ικανοποιητικά. Βέβαια, μέσα σε όλα αυτά υπάρχουν και στιγμές που ξεχωρίζουν. Ισως αυτές για τον καθέναν από εμάς να είναι διαφορετικές. Είμαι όμως πεπεισμένος πως η πίστα του Monaco θα σας μαγέψει όλους. Είναι με διαφορά η πιο όμορφη πίστα που συναντάμε στο παιχνίδι, κάτι που συμβαίνει εξάλλου και στην πραγματικότητα. Σας προτρέπω να το διαπιστώσετε ίδιοις όμμασι.

Δεν θα παραλείψω να αναφερθώ και στο εισαγωγικό video, το

## ΤΑ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑ ΚΑΙ ΟΙ ΟΔΗΓΟΙ



BPM P115



COVENTRY 19R



EAGLE-WESLAKE T1G



FERRARI 312



REPCO-BRABHAM B124



MURASAMA MA-310



LOTUS FORD 49





Δείγμα από τα υπέροχα γραφικά του Grand Prix Legends.

οποίο με ενθουσίασε. Παρουσιάζει αυθεντικές στιγμές από αγώνες του παρελθόντος και σε συνδυασμό με την υπέροχη μουσική που το πλαισιώνει δίνει μια δραματική και ξεχωριστή ταυτόχρονα νότα στον τίτλο.

## ΑΠΙΣΤΕΥΤΟΣ ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ

Ξεπερνώντας τις εισαγωγικές οθόνες, που πέρα από τον λειτουργικό χαρακτήρα τους δεν έχουν να προσφέρουν κάτι ιδιαίτερο, προχωρούμε ακάθεκτοι στο gameplay. Συνήθως οι περισσότεροι τίτλοι που κυκλοφορούν κι έχουν ανάλογο θέμα προσπαθούν να ισορροπήσουν ανάμεσα στο ρεαλισμό και τη διασκέδαση. Ετσι, δεν είναι λίγες οι φορές που συναντάμε στο ίδιο παιχνίδι επιλογές τόσο για εξομοίωση των αγώνων όσο και για μια πιο ανάλαφρη απόδοση αυτών (arcade). Τελικά, αυτό που συνήθως προκύπτει δεν είναι ούτε το ένα ούτε το άλλο, απογοητεύοντας συνεκδοχικά την αγορά στην οποία απευθύνεται. Αυτό φαίνεται πως απασχόλησε ιδιαίτερα τους προγραμματιστές της Papyrus που, σημειωτέον, ευθύνονται για την ανάπτυξη του κώδικα του Grand Prix Legends. Μη θέλοντας λοιπόν να σαστίσουν τους gamers, κατέληξαν σε έναν αμιγώς αγωνιστικό εξομοιωτή, κάτι που σημαίνει πως οι απαιτήσεις του είναι τρομακτικές. Από την πρώτη κιόλας απόπειρα να οδηγήσουμε τα νοσταλγικά αυτά αυτοκίνητα, διαπιστώνουμε πόσο δύστροπα αποδεικνύονται καθώς αρνούνται επίμονα να μείνουν μέσα στα όρια των διαδρομών. Λες κι έχουν βαλθεί να αποτρέψουν οποιονδήποτε άλλο πέρα από τους αγαπημένους τους οδηγούς να τα οδηγήσει. Λίγο γκάζι αρκεί για να βρεθεί κάποιος σαστισμένος στο γρασίδι που πλαισιώνει τις πίστες ή ακόμα χειρότερα πάνω στους παρακείμενους φράχτες, καταστρέφοντας τελικά το αυτοκίνητο. Δεν έχω οδηγήσει ποτέ μου σε Formula 1, αλλά είμαι πεπεισμένος πως κάπως έτσι είναι η κατάσταση στην πραγματικότητα και το συγκεκριμένο παιχνίδι είναι το μοναδικό έως τώρα που μου έχει δώσει αυτή την αίσθηση. Μέσα στο cockpit της Ferrari, όπως και σε αυτά των άλλων αυτοκινήτων, έζησα τη μεγαλύτερη εμπειρία στην οδήγηση. Η δουλειά που έχει γίνει είναι απίστευτη και με άφησε άναυδο. Πατώντας το γκάζι έβλεπα το ρύγχος του αυτοκινήτου να τινάζεται νευρικά μπροστά, κάνοντας τις αναρτήσεις να υποχωρούν προς τα πίσω. Επιταχύνοντας αμέσως, άρχιζε να καταπίνει τη διαδρομή για να επιβραδύνει στη συνέχεια δύσκολα καθώς πλησίαζε η πρώτη στροφή. Κι όλα αυτά χωρίς αντιπάλους. Βέβαια, για να καταφέρω να κινηθώ αξιοπρεπώς στην πίστα, χρειάστηκε να φτύσω αίμα. Οταν όμως πήρα τον αέρα του παιχνιδιού, αυτό δεν δίστασε να με ανταμείψει με το καλύτερο gameplay στην έως τώρα ενασχόλησή μου με τα games.

## ΘΑ ΣΑΣ ΒΓΑΛΕΙ ΤΟ ΛΑΔΙ...

Οι διαθέσιμες επιλογές δεν διαφοροποιούνται απ' αυτές που διαθέτουν και τα υπόλοιπα παιχνίδια του είδους. Αγώνες εξάσκησης, αγώνες μεμονωμένοι καθώς και επιλογή διεξαγωγής πρωταθλήματος με διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας βρίσκονται στη διάθεση των επίδοξων πρωταθλητών. Παράμετροι που αφορούν σε, ελεγχόμενο από τη CPU, φρενάρισμα, αυτόματο κιβώτιο ταχυτήτων, ιδανική γραμμή πορείας κ.ά. φιλοδοξούν να κάνουν λίγο πιο εύκολη την προσπάθειά μας. Ακόμα κι έτσι όμως τα πράγματα είναι πολύ δύσκολα και θα χρειαστεί πολύωρη και κοπιαστική ενασχόληση για να φτάσει κάποιος σε επίπεδο τέτοιο που να του επιτρέπει να ανταγωνιστεί με αξιώσεις τους αντιπάλους. Ξεχάστε το πληκτρολόγιο, γιατί διαφορετικά δεν πρόκειται να σημειώσετε σημαντική βελτίωση στο παιχνίδι. Το λιγότερο που θα χρειαστείτε είναι ένα αναλογικό joystick, αν και η καλύτερη επιλογή θα ήταν ένα τιμόνι.



Η απεικόνιση των αυτοκινήτων είναι μεν ικανοποιητική, όχι όμως και η πλέον ρεαλιστική.



Στιγμιότυπο από το διαθέσιμο replay κάποιου αγώνα.



Ο συναγωνισμός είναι δύσκολος και οι αντίπαλοι αποδεικνύονται σκληρά καρύδια.

Οι νόμοι της φυσικής έχουν ενσωματωθεί στο παιχνίδι και πρέπει να τους αντιμετωπίσετε με την ίδια σοβαρότητα που θα αντιμετωπίσετε και τους ψηφιακούς αντιπάλους σας. Σε διαφορετική περίπτωση, το μόνο που θα καταφέρετε είναι να στριφογυρνάτε στα διάφορα σημεία της πίστας, έχοντας χάσει τον έλεγχο του αυτοκινήτου σας, ή ακόμα χειρότερα να στροβιλίζεστε στον αέρα, ψάχνοντας μέρος για να προσγειωθείτε. Υπερστροφές, υποστροφές, σπινιαρίσματα, μηχανικές βλάβες, όλα είναι εδώ, αναδεικνύοντας το παιχνίδι σε ρεαλιστική εμπειρία. Οι αντίπαλοι είναι ιδιαίτερα ανταγωνιστικοί και έξυπνοι, κάτι που χαρίζει ακόμα περισσότερα θετικά σημεία στο παιχνίδι. Οι συγκρούσεις, στην αρχή τουλάχιστον, είναι αναπόφευκτες και σας προσφέρουν την ευκαιρία να βλέπετε το αυτοκίνητό σας να διαλύεται εις τα εξ ων συνετέθη. Θα δείτε τροχούς να κόβουν βόλτες στην πίστα αδέσποτοι, αυτοκίνητα να αναποδογυρίζουν, καταπλακώνοντας τους άμοιρους οδηγούς, και κινητήρες να σκάνε κάτω από

την πίεση του αγώνα. Το replay που είναι διαθέσιμο μετά το τέλος του αγώνα είναι εκπληκτικό. Χρησιμοποιώντας πληθώρα από κάμερες, καταγράφει και την παραμικρή λεπτομέρεια της προσπάθειάς σας. Είναι απόλαυση να παρακολουθείτε καθισμένοι αναπαυτικά τις συγκρούσεις και τα προσπεράσματα έχοντας στη διάθεσή σας μία κονσόλα που σας επιτρέπει να δημιουργήσετε έως και video clip. Απλώς τέλειο.

## ΑΠΟ ΤΗ ΘΕΣΗ ΤΟΥ ΟΔΗΓΟΥ



Αραγε πώς να συμπεριφέρεται η Ferrari χωρίς τις ρόδες της;



Τα ατυχήματα είναι πολύ συχνά αλλά κυρίως ιδιαίτερα θεαματικά.

Το αγωνιστικό σας μπορείτε να το ελέγχετε από τη θέση του οδηγού, βλέποντας ταυτόχρονα τις κινήσεις των χεριών του, ή από μια εξωτερική κάμερα που βρίσκεται πίσω και λίγο επάνω από αυτό. Το cockpit είναι τρισδιάστατο, κάτι που συμβαίνει για πρώτη φορά σε παιχνίδι του είδους, επιτρέποντας να βλέπετε δεξιά και αριστερά όπως συμβαίνει και στους εξομοιωτές των αεροσκαφών. Ομολογώ πως δεν έχω καταλάβει ακόμα σε τι βοηθά αυτό το χαρακτηριστικό.

Τα αυτοκίνητα που έχετε στη διάθεσή σας είναι συνολικά επτά, μεταξύ των οποίων η Ferrari 312, η Lotus Ford 49 κ.ά. Το καθένα από αυτά διαθέτει το αυθεντικό cockpit και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του. Στο τελευταίο θα σταθώ λίγο καθώς πράγματι πρόκειται για κάτι εντυπωσιακό. Οι διαφορές των αυτοκινήτων είναι αισθητές και το καθένα από αυτά έχει διαφορετική συμπεριφορά και επιδόσεις. Ετσι, απαιτεί και διαφορετικό τρόπο οδήγησης, ώστε να αποδώσει σύμφωνα με τις δυνατότητές του.

Οι πίστες είναι συνολικά έντεκα και επίσης διαφέρουν μεταξύ τους. Πίστες ιδιαίτερα γρήγορες, άλλες πιο αργές και μερικές ιδιαίτερα απαιτητικές και δύσκολες εγγυώνται ότι θα κρατήσουν αμείωτο το ενδιαφέρον σας και θα αναδείξουν τους πιο ικανούς από εσάς.

Μέσα σε όλες αυτές τις δοκιμασίες περιλαμβάνεται ακόμα μία, ίσως η πιο δύσκολη. Είναι αυτή που αφορά στο στήσιμο του αυτοκινήτου. Πραγματικός πονοκέφαλος, αν μάλιστα δεν έχετε ιδέα από αυτά. Πιέσεις τροχών, ρυθμίσεις αναρτήσεων, υπολογισμοί καυσίμων, σωματικά βάρη οδηγών, λάδια, ξίδια και δεν ξέρω κι εγώ τι άλλο. Ολα θα πρέπει να ρυθμιστούν ανάλογα με τις ιδιαίτερες απαιτήσεις κάθε πίστας και -μαντέψτε- αυτό θα πρέπει να γίνει από εσάς. Είπαμε όμως πως το παιχνίδι απευθύνεται μόνο στους σκληροπυρηνικούς οπαδούς αυτών των αγώνων και όχι σε αυτούς που ζητούν κάποιες ευχάριστες και γρήγορες βόλτες με ένα αγωνιστικό. Οι τελευταίοι καλά θα κάνουν να στραφούν σε άλλους τίτλους της αγοράς, γιατί διαφορετικά θα αναθεματίζουν την ώρα και τη στιγμή που το αγόρασαν.

Πάντως, η συσκευασία του παιχνιδιού είναι πολύ προσεγμένη, προσφέροντας εκτός από το game guide ακόμα ένα βιβλιαράκι, το οποίο βοηθά σημαντικά στο στήσιμο των αυτοκινήτων για κάθε πίστα ξεχωριστά.

## ΟΤΑΝ ΤΑ ΘΗΡΙΑ ΒΡΥΧΩΝΤΑΙ

Ενα ακόμα εντυπωσιακό στοιχείο είναι ο ήχος, ο οποίος ουσιαστικά επικεντρώνεται στους ήχους της μηχανής των αγωνιστικών. Τι να πει κανείς για την τόσο ρεαλιστική απόδοσή τους! Επαιζα με τα ηχεία στο τέρμα και, καθώς άκουγα τα θηρία να βρυχώνται, είχα μεταφερθεί στον κόσμο τους. Ιδιαίτερα ο βρυχηθμός της Ferrari θα σας συγκλονίσει σε τέτοιο βαθμό που, συνεπαρμένοι από τον ίλιγγο που



Εκνευρισμός και κομφούζιο. Προσέξτε τη χειρονομία του αγανακτισμένου οδηγού.



Η τηλεοπτική παρακολούθηση των αγώνων θα σας συναρπάσει.

προκαλεί ο δυναμικός ήχος του κινητήρα της, θα επιταχύνετε διαρκώς, οδηγούμενοι τελικά στην καταστροφή. Αλλά και οι υπόλοιποι ήχοι του παιχνιδιού, όπως αυτοί των συγκρούσεων, της τριβής των ελαστικών κ.ά., λειτουργούν επίσης ιδανικά. Με διαφορά ό,τι καλύτερο υπάρχει σε όλες τις κατηγορίες των παιχνιδιών με αγώνες αυτοκινήτων.



Τέλος, το Grand Prix Legends παρέχει τη δυνατότητα για multiplayer παιχνίδι έως και είκοσι παικτών μέσω TCP/IP, IPX, modem ή απευθείας σύνδεσης.

## ΠΡΟΤΟΥ ΤΟ ΑΓΟΡΑΣΕΤΕ...

Εάν ψάχνετε για τον πλησιέστερο στις πραγματικές συνθήκες οδήγησης αγωνιστικό εξομοιωτή, αυτό το παιχνίδι γράφει πάνω του το όνομά σας. Αποκτήστε το με κλειστά μάτια, αλλά για το θεό, οδηγήστε το με ορθάνοιχτα. Τελειώνοντας, θα σας υπενθυμίσω ότι το Grand Prix Legends είναι ένας απαιτητικός εξομοιωτής και αυτό θα πρέπει να έχετε πρωτίστως στο μυαλό σας πριν να τον αγοράσετε. Κανείς ποτέ δεν ισχυρίστηκε πως η οδήγηση ενός αγωνιστικού αυτοκινήτου είναι εύκολη υπόθεση. Τώρα σας δίνεται η ευκαιρία να διαπιστώσετε του λόγου το αληθές.

PC

| ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ | |
| --- | --- |
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 87 |
| ΗΧΟΣ | 95 |
| GAMEPLAY | 93 |
| ΑΝΤΟΧΗ | 90 |

**93**



**Για απαιτητικούς οδηγούς που... δεν φοβούνται τα δύσκολα**

STRATEGY

# CAESAR III

***Οταν μια σειρά παιχνιδιών σημειώνει την επιτυχία των Caesar, τότε είναι σχεδόν απίθανο να μείνει χωρίς συνέχεια. Καθετί που πούλησε ή συνεχίζει να πουλά είναι λογικό να αποκτά sequels, η συντριπτική πλειονότητα των οποίων στηρίζονται στις gameplay βάσεις των προκατόχων τους. Φυσιολογικά το Caesar III ήταν καθαρά θέμα χρόνου, ειδικά όταν αποτελεί τη συνέχεια του best-seller Caesar II.***

*του Σωτήρη Μπέλλου*

Για όσους δεν έχουν ασχοληθεί με το Caesar II, αναφέρω ότι ήταν ένα παιχνίδι κατασκευής και διαχείρισης πόλεων με στρατιωτικά στοιχεία. Από το όνομά του και μόνο καταλαβαίνετε ότι είχε να κάνει με την αρχαία Ρώμη, παρουσιάζοντάς τη με στοιχεία δανεισμένα από την ιστορική πραγματικότητα. Αναλαμβάνατε την ανοικοδόμηση μιας πόλης σχεδόν από το μηδέν και σκοπός σας ήταν να την κάνετε να μεγαλουργήσει, στηριζόμενη σε λειτουργική πολεοδομία, αποδοτική οικονομία αλλά και -ορισμένες φορές- στις πανίσχυρες ρωμαϊκές λεγεώνες. Ο πόλεμος βέβαια έπαιζε πολύ μικρό ρόλο, η παρουσία του ήταν αρκετά σπάνια και, όταν συνέβαινε, κυριολεκτικά... απογοήτευε τον παίκτη με τον τρόπο που διαδραματιζόταν. Το παιχνίδι βασιζόταν κυρίως στη διαχείριση, άλλωστε εκεί ήταν όλη η χάρη του.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Μέσες άκρες κάτι παρόμοιο ισχύει στο Caesar III. Είναι από τα παιχνίδια εκείνα όπου η υπομονή και ο σωστός προγραμματισμός ακόμη και της παραμικρής λεπτομέρειας έχουν πρωτεύουσα σημασία, ενώ η δράση και οι μάχες κρατούν συνήθως δευτερεύοντα ρόλο. Οπότε το ξεκαθαρίζω εξαρχής: Αν παρόμοια παιχνίδια δεν σας συγκινούν, αν για εσάς ένα real time strategy πρέπει να είναι γρήγορο, γεμάτο ένταση και ασταμάτητη πολεμική δράση, τότε απλά μη διαβάσετε τις ακόλουθες σελίδες!



**Φροντίστε να φτιάχνετε συνεχώς φάρμες για να ταΐζετε το λαό σας. Γενικά οι πολίτες σας τρώνε σαν... ζώα, με αποτέλεσμα το παιχνίδι συχνά να μετατρέπεται σε ένα ανηλεές κυνήγι τροφής!**

## ΑΒΕ, ΚΥΒΕΡΝΗΤΗ!

Μη σας ξεγελά ο τίτλος του παιχνιδιού. Δεν παίρνετε το ρόλο του καίσαρα (αν και με τις προαγωγές που μπορείτε να πάρετε ίσως και να τα καταφέρετε), αλλά αρχίζετε ως ένα απλό γρανάζι στην κυβερνητική μηχανή της αρχαίας Ρώμης.

Το παιχνίδι χωρίζεται σε δύο κατηγορίες: το Career Game και το City Construction Kit. Στην πρώτη περίπτωση αναλαμβάνετε αποστολές διακυβέρνησης πόλεων τις οποίες κατασκευάζετε κυριολεκτικά από το τίποτα. Θα πρέπει να υπακούετε στις προ-



**Φωτιά στην πόλη! Ας προσέχατε... (Χτίστε πολλά Prefectures.)**

σταγές του καίσαρα, είτε προσφέροντας στην αυτοκρατορία συγκεκριμένα αγαθά είτε θέτοντας το στρατό σας υπό τις διαταγές του. Στο City Construction Kit δεν λογοδοτείτε σε κανέναν, καθώς παίζετε με σκοπό να εκπληρώσετε ό,τι είδους στόχο έχετε θέσει εσείς και όχι ο καίσαρας. Μια πόλη που ξεκινά ως μια απέραντη, άδεια έκταση και καταλήγει σε μια μικρή αυτοκρατορία γεμάτη βίλες, ναούς, θέατρα και πλατείες είναι ο ιδανικός τρόπος για να ικανοποιηθεί η μεγαλομανία όλων μας.

Η πρόοδός σας κρίνεται, με άριστα το 100, μέσα από τέσσερις κατηγορίες (ratings): Culture (σχετίζεται με το επίπεδο της κουλτούρας της πόλης σας), Prosperity (έχει να κάνει με το γενικό πλούτο της πόλης και των πολιτών σας), Peace (δείχνει το πόσο ασφαλείς νιώθουν οι πολίτες σας) και Favor (εκφρά-

ζει την άποψη του αυτοκράτορα για εσάς). Ο καίσαρας πάντα θέλει σεβασμό. Εκπληρώστε κάθε προσταγή του, κάνετέ του και μερικά δωράκια, και ίσως (...) να τα πάτε καλά οι δυο σας!

Στο Career Game, πριν από κάθε αποστολή σάς δίνονται ως objectives ορισμένοι αριθμοί από τις ανωτέρω κατηγορίες καθώς και ένας αριθμός για τον επιθυμητό πληθυσμό της πόλης σας. Αν επιτύχετε αυτά τα objectives, τότε παίρνετε προαγωγή για την επόμενη αποστολή, όπου φυσικά οι απαιτήσεις του καίσαρα είναι αυξημένες. Μετά τις δύο πρώτες αποστολές μάλιστα, ο καίσαρας συνήθως θα σας αφήνει να επιλέγετε την επόμενη μέσα από δύο επιλογές επαρχιών: μίας "ειρηνικής" (χμμ... υπάρχουν και παγίδες) και μίας "πολεμικής". Σε κάθε περίπτωση, όμως, η διακυβέρνηση μιας ρωμαϊκής πόλης δεν είναι απλή υπόθεση...




**Ενα άλλο πολύ σημαντικό χαρακτηριστικό του παιχνιδιού: η λεγόμενη desirability, το κατά πόσο δηλαδή μια περιοχή θεωρείται επιθυμητή για να ζήσει κάποιος εκεί. Αν π.χ. έχει πάρκα και πλατείες, η αξία της ανεβαίνει κατακόρυφα.**

## WRATH OF THE GODS!

**Στο Caesar III εμφανίζονται πέντε από τους δώδεκα ολύμπιους θεούς: ο Αρης, ο Ποσειδώνας, ο Ερμής, η Αφροδίτη και η Δήμητρα. Αγνοήστε τους και νιώστε την οργή τους! Ιδού τι θα συμβεί αν... τα πάρουν στο κρανίο μερικοί από αυτούς:**




**Ο Ποσειδώνας θα σηκώσει μια μικρή θύελλα. Ολα τα πλοία που βρίσκονται κοντά στην αποικία σας μάλλον είναι παρελθόν...**




**Ο Ερμής θα κάψει τις αποθήκες σας. Πιστέψτε με, δεν θα θέλατε να σας συμβεί κάτι τέτοιο.**




**Η Δήμητρα θα στείλει ένα τεράστιο σμήνος από ακρίδες! Ολες οι φάρμες σας θα αργήσουν να παράξουν ξανά.**

## ΑΡΤΟΣ & ΘΕΑΜΑΤΑ

Στο Caesar III, όπως και στο Caesar II, τα σπίτια βελτιώνονται όσο ανεβαίνει η ποιότητα ζωής της συνοικίας όπου ανήκουν. Ξεκινούν ως απλά οικόπεδα και καταλήγουν, ανάλογα με τους χειρισμούς σας, είτε σε πολυκατοικίες της εποχής είτε ακόμα και σε ολόκληρες βίλες. Αν έχουν πρόσβαση σε βασικά αγαθά (π.χ. νερό από σιντριβάνι, φαγητό, τόποι λατρείας κ.λπ.), θα δείτε εκείνα που ξεκίνησαν ως οικόπεδα να έχουν μεταμορφωθεί σε καλυβάκια και η πόλη σας θα αποκτά σιγά σιγά ζωή. Αν μάλιστα τα σπίτια αποκτήσουν πρόσβαση σε βιβλιοθήκες, σχολεία, θέατρα και αμφιθέατρα, δημόσια λουτρά, κομμωτές, γιατρούς ή νοσοκομεία και οι κάτοικοί τους αγοράσουν λάδι, έπιπλα, διαφορετικά είδη φαγητών και πήλινα σκεύη, τότε μεταμορφώνονται σε πανέμορφες "πολυκατοικίες", ένα θέαμα που κυριολεκτικά εντυπωσιάζει. Ομως η εξέλιξη δεν σταματά εκεί. Οσο περισσότερα αγαθά αποκτούν οι πολίτες σας τόσο βελτιώνεται το επίπεδο των οικισμών τους. Αμφιθέατρα, ιππόδρομοι, πάρκα, ακαδημίες, τεράστιοι ναοί ανεβάζουν ακόμη περισσότερο την ποιότητα ζωής των πολιτών σας. Το ίδιο επιτυγχάνει και η ποικιλία στη διατροφή τους, μάλιστα καλό θα ήταν να συμπληρωθεί με κρασί, απαραίτητο συστατικό για τους πατρικίους (προσοχή: καμία σχέση με τον γνωστό Πατρικο) του Caesar III.

Βέβαια όλα αυτά τα αγαθά που περιγράψαμε δεν προσφέρονται από μόνα τους. Πρέπει να κατασκευάσετε εσείς τα κτίρια που τα παρέχουν, κάτι που απαιτεί σωστό προγραμματισμό. Στο Caesar III καθετί αποτελεί κρίκο μιας αλυσίδας. Για παράδειγμα, για να αποκτήσουν οι πολίτες σας λάδι χρειάζονται, ούτε λίγο ούτε πολύ, τέσσερα διαφορετικά κτίρια: μία olive farm που θα παράγει ελιές, ένα oil workshop που θα τις μετατρέψει σε λάδι, μία αποθήκη που θα αποθηκεύσει το λάδι και ένα market που θα το διανείμει στα σπίτια. Κάτι ανάλογο ισχύει για όλα τα αγαθά, οπότε η σωστή διαχείρισή τους είναι αναγκαία, ειδικά όταν η πόλη σας αποκτήσει μερικές χιλιάδες κατοίκους. Κάτι άλλο πολύ σημαντικό και

**ΕΤΑΙΡΙΑ**
Sierra

**ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ**
Windows 95/98, Pentium 90MHz, 16MB RAM, SVGA highcolor (16-bit), 4x CD-ROM, 150MB στον σκληρό

**ΔΙΑΘΕΣΗ**
Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, τηλ.: 3841826




**Ακόμα και φεστιβάλ για τους θεούς μπορείτε να διοργανώσετε!**


Το Κολοσσαίο δεν θα μπορούσε να λείπει από μια ρωμαϊκή πόλη.

100% λογικό είναι πως σχεδόν όλα τα κτίρια για να λειτουργήσουν χρειάζονται πρόσβαση σε δρόμους. Καλό θα ήταν -το γιατί θα το διαπιστώσετε στη συνέχεια- οι δρόμοι να μην έχουν πολλές στροφές, αλλά να είναι όσο το δυνατόν ευθύγραμμοι για την καλύτερη εξυπηρέτηση των πολιτών σας.

Θα συναντήσετε περίπου 70 (!!!) διαφορετικά κτίρια ή κατασκευές, καθένα με τη δική του ξεχωριστή σημασία. Μεταξύ άλλων θα χτίσετε ψαράδικα και φάρμες για την παραγωγή φαγητού, ναούς για τη λατρεία πέντε διαφορετικών θεών, σχολεία, φυλάκια για τους αστυνομικούς και πυροσβέστες της εποχής (τα prefectures που υπήρχαν και στο Caesar II), φυλάκια μηχανικών ώστε να μην καταρρέουν τα κτίριά σας, granaries για την αποθήκευση των τροφίμων, αγάλματα ποικίλων μεγεθών, markets για τη διανομή των αγαθών, fora για να συλλέγετε τους φόρους σας, νοσοκομεία, γέφυρες, ό,τι θα μπορούσατε να φανταστείτε για εκείνη την εποχή βρίσκεται στο παιχνίδι!

Η Sierra, έχοντας συλλάβει το νόημα από το Caesar II, παρουσιάζει μια ρωμαϊκή πόλη σε όλο της το μεγαλείο. Από μια τέτοια πόλη φυσικά δεν θα μπορούσε να απουσιάζει το εμπόριο. Στο Caesar III υπάρχουν πολλά αγαθά που μπορείτε να εισάγετε ή να εξάγετε, οδικώς ή μέσω της θάλασσας, όπως όπλα, μάρμαρο, κρασί κ.ά. Το εμπόριο θα είναι η βασική πηγή εσόδων σας, γιατί αν περιμένετε από τους φόρους... Ισχυροποιήστε γρήγορα τη βιομηχανία στα υλικά που θέλετε να εξάγετε και ξεκινήστε εμπόριο με γειτονικές πόλεις. Διαφορετικά, χρεοκοπήστε δύο-τρεις φορές και νιώστε την οργή του καίσαρα!

## ΚΡΙΜΑ...

Στο παιχνίδι συνάντησα μια σε πολλά σημεία ΤΡΑΓΙΚΗ λογική, τουλάχιστον για τα δικά μου γούστα. Όπως ανέφερα προηγουμένως, σχεδόν κάθε κτίριο απαιτεί πρόσβαση σε δρόμο για να λειτουργήσει αποδοτικά. Όλα αυτά τα... ανθρωπάκια που θα συναντήσετε να περιφέρονται στους δρόμους κάθε άλλο παρά διακοσμητικό ρόλο έχουν. Τι εννοώ; Για να αποκτήσει ένα σπίτι πρόσβαση π.χ. σε ένα market, δεν αρκεί το market να είναι κοντά, αλλά θα πρέπει οι εργαζόμενοί του να περάσουν -οδικώς- από το σπίτι! Και αυτό ισχύει σχεδόν για όλα τα κτίρια.


Το κτίριο Senate είναι πολύ σημαντικό, διότι σας δίνει πληροφορίες για τα ratings χωρίς να απευθύνεστε στον ειδικό advisor.


Σκληρή μάχη μπροστά στα τείχη!

Εντάξει, ίσως να μη σας φαίνονται και τόσο άσχημα τα πράγματα όταν τα διαβάζετε, αλλά θα σας αναφέρω ένα παράδειγμα. Αν ένα σπίτι ξεμείνει από προμήθειες, τότε πολύ απλά ακολουθεί αντίστροφη πορεία από εκείνη όταν αναπτύχθηκε (desolved - κάλλιστα μια ολόκληρη "πολυκατοικία" μπορεί να μετατραπεί σε καλύβα, αν τις λείπουν αγαθά ή αν χάσει την πρόσβαση σε διασκέδαση, μπάνια κ.λπ.). Φανταστείτε λοιπόν ένα σπίτι του οποίου τελειώνουν οι προμήθειες π.χ. σε φαγητό να βρίσκεται πολύ κοντά στο market, το οποίο να είναι γεμάτο τρόφιμα. Φυσιολογικά θα περίμενε κάποιος το σπίτι αυτό σύντομα να ανεφοδιαστεί. Τι συμβαίνει όμως όταν η... μανδάμ που δουλεύει στο market έχει αναλάβει κάποια άλλη δουλειά ή τέλος πάντων βρίσκεται μακριά; Το σπίτι γίνεται desolved (και όταν ένα σπίτι γίνεται desolved, τότε πολλοί από τους κατοίκους του αποχωρούν, με συνέπεια ο πληθυσμός και κατ' επέκταση τα εργατικά χέρια να μειώνονται), για να βελτιωθεί πάλι όταν η κυρία του market κινηθεί ξανά προς αυτό. Το συμβάν αυτό θα το δείτε ουκ ολίγες φορές, έτσι συχνά τα σπίτια σας θα θυμίζουν πράγματι... ακορντεόν, καθώς τη μία στιγμή θα μεγαλώνουν σε πολυκατοικίες και την επόμενη, όταν θα τους σώνονται οι προμήθειες σε κά-

## ΜΑ ΕΙΝΑΙ ΕΝΤΕΛΩΣ ΧΑΖΟ!

**Η λογική που περιγράφω στην ενότητα "Κρίμα..." σε όλη της την -ανόητη- μεγαλοπρέπεια:**


Από αυτά τα μικρά σπιτάκια, που παρεμπιπτόντως είναι ΑΚΡΙΒΩΣ ΔΙΠΛΑ από το bath house (λουτρά), τα δύο προς τα αριστερά της οθόνης δεν έχουν πρόσβαση σε αυτό!



Μάλιστα, ιδού και του λόγου το αληθές: "Το σπίτι αυτό δεν μπορεί να αναπτυχθεί, γιατί δεν έχει πρόσβαση σε bath house"! Βέβαια αργότερα ίσως αποκτήσει την πολυπόθητη πρόσβαση, αλλά για πόσο ακόμα...; Πολλές φορές το Caesar III παίζει με τα νεύρα μας...

ποιο απαραίτητο αγαθό, θα μικραίνουν σε υποδεέστερους οικισμούς.

Δεν μπορώ να καταλάβω προς τι αυτή η λογική. Σίγουρα σε μερικές περιπτώσεις μπορεί να δοθεί εξήγηση (π.χ. όταν ηθοποιοί και μονομάχοι περιφέρονται ανακοινώνοντας στα σπίτια για τα έργα στα θέατρα και τα αμφιθέατρα, οπότε τα σπίτια αυτά αποκτούν πρόσβαση στα συγκεκριμένα κτίρια για ένα χρονικό διάστημα), αλλά στις περισσότερες περιπτώσεις το όλο σκηνικό τουλάχιστον σπάει νεύρα. Αν δεν στηριχθείτε σε μια ΤΕΛΕΙΑ ρυμοτομία, θα δείτε το νευρικό σύστημά σας να επηρεάζεται ανεπανόρθωτα! Να γιατί θα πρέπει να περιορίσετε τα στενάκια και τα σταυροδρόμια.

## Ο ΚΥΒΟΣ ΕΡΡΙΦΘΗ

Οπως αναφέρει και το -πράγματι τεράστιο- manual, το Caesar III δεν είναι ένα πολεμικό παιχνίδι. Παρ' όλα αυτά σας δίνεται η δυνατότητα να κατασκευάσετε τείχη ή πύργους με βαλίστρες και να ορθώσετε τις λεγεώνες σας ενάντια στους εχθρούς της Ρώμης. Υπάρχουν τρία είδη στρατιωτών που μπορείτε να εκπαιδεύσετε: οι λεγεωνάριοι, που αποτελούν την ελίτ του στρατού σας, το Auxiliary Cavalry, ένα είδος ελαφριού ιππικού, και το Auxiliary Infantry, που εκτοξεύει ακόντια στις εχθρικές γραμμές. Οι στρατιώτες σας μπορούν να αλλάξουν σχηματισμό, ενώ το ηθικό επηρεάζεται από τις επιτυχίες τους στο πεδίο της μάχης.

Πάντως ο πόλεμος δεν είναι αυτοσκοπός σας. Απλώς υπάρχει στο παιχνίδι για να αλλάζει κάπως το σκηνικό της διαχείρισης της πόλης σας και να προσδίδει μεγαλύτερο ενδιαφέρον, ίσως και ρεαλισμό (οι ρωμαϊκές επαρχίες πάντα ζούσαν υπό την απειλή εχθρικών επιδρομών). Μην περιμένετε συγκινήσεις σε αυτό τον τομέα.

## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - INTERFACE

Τα γραφικά είναι απλώς υπέροχα (τριών αναλύσεων: 640x480, 800x600, 1.024x768). Ειδικά όταν η πόλη σας γιγαντώνεται, το θέαμα που παρουσιάζει είναι εντυπωσιακό, με σπίτια, ακαδημίες, ναούς και θέατρα να ορθώνονται επιβλητικά. Κάθε είδους άνθρωποι περιφέρονται στους δρόμους μιας πόλης που θυμίζει κυψέλη. Ιερείς, παιδάκια που κουβαλούν καλάθια με αγαθά από τα markets υπό τις προσταγές κυριών, καρότσια που μεταφέρουν τρόφιμα από τους αγρούς προς τα granaries, έμποροι που καταφθάνουν με πλοία ή άλογα, μαθητές που τρέχουν ανέμελα από ή προς τα σχολεία κ.λπ. Ολα αυτά συνοδεύονται από την κατάλληλη ηχητική επένδυση. Φωνές και θόρυβοι ζωντανεύουν όσα βλέπετε στην οθόνη σας. Οσοι είχατε εντυπωσιαστεί από το Caesar II θα βρείτε το Caesar III ακόμα πιο ζωντανό.

Το interface επίσης είναι πολύ πετυχημένο, με όλα τα κτίρια να κατασκευάζονται από icons στο δεξί τμήμα της οθόνης. Παρ' ότι ιδιαίτερα λεπτομερές, ύστερα από σύντομο χρονικό διάστημα θα το κατανοήσετε πλήρως (σε αυτό θα βοηθήσει και το εκπληκτικό manual), ενώ επιπλέον είναι αρκετά "έξυπνο". Για παράδειγμα, κάνοντας δεξί κλικ σε ένα κτίριο, θα μάθετε τι χρειάζεται για να βελτιωθεί, ενώ πάλι με δεξί κλικ σε έναν από τους κατοίκους της πόλης σας θα μάθετε την άποψή τους για αυτή. Μάλιστα καθένας από τους πολίτες έχει διαφορετικό ύφος ανάλογα με το επάγγελμά του!

Σημαντικά χαρακτηριστικά είναι οι advisors, που σας ενημερώνουν για κάθε τομέα της ζωής της πόλης σας (από το πόσο φαγητό υπάρχει αποθηκευμένο έως και τις απαιτήσεις των πολιτών σας), και τα overlays. Τα τελευταία με την ενεργοποίησή τους ουσιαστικά απεικονίζουν την προσβασιμότητα των κτιρίων. Αν δηλαδή θέλετε να δείτε το school overlay, ο χάρτης απεικονίζει ποια σπίτια έχουν πρόσβαση στο σχολείο. Πολύ έξυπνο option, από κάποιο σημείο και μετά μάλιστα θα το βρείτε απαραίτητο.

## ΗΛΘΟΝ, ΕΙΔΟΝ, ΕΝΙΚΗΣΑ;

Το Caesar III είναι ένα εντυπωσιακό παιχνίδι στρατηγικής, που όμως παρουσιάζει απουσία ικανοποιητικού βαθμού ελέγχου. Αν δεν δώσετε ιδιαίτερη σημασία στη λογική που περιέγραψα, ή τέλος πάντων ξεπεράσετε τις παρενέργειές της (νεύρα κυρίως), τότε το παιχνίδι σίγουρα θα σας γοητεύσει. Προσωπικά θεωρώ πως η συγκεκριμένη λογική στο τέλος ενδέχεται να κουράσει τον παίκτη. Συνολικά πάντως είναι ένα πολύ όμορφο game (για αυτό και η υψηλή βαθμολογία), που όμως θα μπορούσε να ήταν κορυφαίο.

PC

### ΠΡΙΝ ΚΑΙ ΜΕΤΑ

**Οι μικρές αυτές σκηνές αποτελούν την πρώτη μορφή της πόλης σας.**





**Λίγο καιρό αργότερα τίποτα δεν είναι ίδιο. Οι σκηνές έχουν δώσει τη θέση τους σε πανύψηλες "πολυκατοικίες"! Ισως το πιο όμορφο χαρακτηριστικό του παιχνιδιού: μια πόλη να ξεκινά από το τίποτα και να μεγαλουργεί...**

### ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

| | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 93 |
| ΗΧΟΣ | 87 |
| GAMEPLAY | 82 |
| ΑΝΤΟΧΗ | 81 |

**83**



**Μπορεί να μη διαθέτει multiplayer, αλλά το single του είναι πολύ ενδιαφέρον και αρκετά λεπτομερές. Κρίμα στην "ανόητη" λογική του, η οποία μειώνει κατά πολύ τις επιδόσεις ενός παιχνιδιού που θα μπορούσε να αφήσει εποχή.**

### ΤΟ CAESAR III ΣΤΟ ΔΙΚΤΥΟ




**Στη διεύθυνση www.sierrastudios.com/games/caesar θα βρείτε τη σελίδα της φωτογραφίας, από όπου μπορείτε να κατεβάσετε το demo. Περισσότερες πληροφορίες στη σελίδα του παιχνιδιού, www.caesar3.com.**

## Get Mad, Get Even

# GET MEDIEVAL

**Καθόμουν, που λέτε, και σκεφτόμουν τι κάνει αυτό το παιχνίδι ξεχωριστό. Μήπως είναι το σενάριο, οι τρομερές ομοιότητες με το Gauntlet της Atari, το ξεκαρδιστικό χιούμορ ή τελικά το gameplay; Υστερα από αρκετή ώρα σκέψης αποφάσισα πως όλα τα ανωτέρω μαζί είναι τα στοιχεία που με έκαναν να ξεχωρίσω το εν λόγω παιχνίδι. Ελάτε λοιπόν να γνωρίσουμε το καταπληκτικό Get Medieval, αφού όμως πρώτα κάνουμε ένα ταξιδάκι στο παρελθόν...**

| ΕΤΑΙΡΙΑ |
|---|
| Monolith Productions |
| **ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ** |
| Pentium 90 ή ανώτερο, 16MB RAM, DirectX 5, video card με 2MB video RAM, 4x CD-ROM, Windows compatible sound card, O/S: Win95/98 |
| **ΔΙΑΘΕΣΗ** |
| Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35, τηλ.: 3841826 |

*του Γιάννη Κωστάκη*
*colwyn@compulink.gr*

Η χρονομηχανή είναι έτοιμη. Το ρολόι δείχνει το σωτήριο έτος 1985. Θα ταξιδέψουμε 13 χρόνια πίσω. Ο λόγος; Μη βιάζεστε να τα μάθετε όλα! Δεν έχουμε πολύ χρόνο για εξηγήσεις, καθώς το ταξίδι ξεκινά σε λίγο. Αφού ληφθούν τα απαραίτητα μέτρα ασφάλειας, κλείνουμε τις πόρτες και είμαστε έτοιμοι. Η αντίστροφη μέτρηση έχει ήδη φτάσει στο 5 και όλο κατεβαίνει: 4... 3... 2... 1... ΦΥΓΑΜΕ! Το ταξίδι δεν κρατά παρά μερικά δευτερόλεπτα, αφού ταξιδεύουμε με την ταχύτητα του φωτός. Ουφ, ευτυχώς φτάσαμε σώοι και αβλαβείς. Πρέπει όμως να μη δώσουμε στόχο στους γύρω μας και να φανεί ότι είμαστε από εκείνη την εποχή. Βάζουμε λοιπόν στο φορητό κασετόφωνο το τελευταίο single της Madonna με τίτλο "Material Girl", παίρνουμε μερικά τεύχη του "Pixel" μαζί μας, ειδικά εκείνο με το εξώφυλλο που δείχνει τους Spectrum μαζί με στεφάνια και ψυχεδελικά κεριά, και φεύγουμε καρφωτοί για την πλησιέστερη αίθουσα ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / **ΜΕΣΟ** / ΑΝΩΤΕΡΟ / ΑΝΩΤΑΤΟ



**Ωχ! Το ιπτάμενο κοτόπουλο δείχνει τρομερά θυμωμένο.**

Τι θα κάνουμε εκεί; Μα το ρωτάτε; Εκεί θα δούμε ένα από τα καλύτερα παιχνίδια της εποχής, ίσως το καλύτερο που είχε να επιδείξει η τότε τεχνολογία. Το gameplay του είχε εθίσει πλήθος κόσμου, τόσο που έρχονταν από παντού μόνο και μόνο για να παίξουν έστω και λίγο. Ουπς! ξέχασα τα δεκάρικα. Πού να χαλάσω τώρα... πού να χαλάσω τώρα... Α, να ένα περίπτερο, δύο λεπτάκια θα κάνω, δεν θα αργήσω.

[Υστερα από λίγο...]

Ωραία! Δεν άργησα, έτσι; Τώρα είμαστε πλήρως εφοδιασμένοι, έτοιμοι να δούμε και να παίξουμε το παιχνίδι που προσφέρει συγκινήσεις άνευ προηγουμένου. Μετά τα διαδικαστικά (καλά που υπάρχουν και




**Τώρα θα δείτε τι θα πάθετε, μικροί ανόητοι!**

οι ψεύτικες ταυτότητες) ο παράξενος τύπος στην πόρτα μας αφήνει να περάσουμε, αλλά έχω την εντύπωση ότι λογαριάσαμε χωρίς τον ξενοδόχο. Η ουρά μπροστά από το ηλεκτρονικό είναι ατελείωτη. Πρέπει να σκεφτούμε ένα τέχνασμα για να περάσουμε μπροστά...

Μα καλά, πώς και δεν το σκεφτήκαμε νωρίτερα; Με το "Pixel" ανά χείρας, αρχίζουμε να φωνάζουμε πως ήρθαμε για να εξετάσουμε το παιχνίδι και να γράψουμε ένα αφιέρωμα για αυτό. Επειτα από μερικά δευτερόλεπτα κάποιοι παραμερίζουν (είδατε τα connections τι κάνουν;) και μπροστά μας βρίσκεται το απόλυτο ηλεκτρονικό.



Χαρείτε λοιπόν το Gauntlet! Μην ακούσω σχόλια για 3D accelerators, ψηφιακό ήχο και τα σχετικά. Βρισκόμαστε στο 1985, αν θυμάστε, και τότε ως καλύτερος υπολογιστής μεσουρανούσε ο Commodore 64. Το arcade είναι απλό στη σύλληψη. Διαλέξτε έναν από τους τέσσερις ήρωες (έναν Elf τοξότη, έναν Βάρβαρο, έναν Μάγο ή μία Πολεμίστρια), και ριχτείτε στη μάχη σε αφιλόξενα μπουντρούμια, με σκοπό την εξόντωση πλασμάτων και την απόκτηση τόνων χρυσού και δόξας. Ο παίκτης βλέπει τη δράση από πάνω, ενώ μέχρι και τέσσερις παίκτες μπορούν να παίξουν στο ίδιο ηλεκτρονικό. Το τελευταίο στοιχείο είναι αυτό που έχει εθίσει τον κόσμο. Τέσσερις φίλοι ή ακόμα και άγνωστοι μπορούν να συμμετάσχουν στο πανηγύρι, ενώ η δράση είναι ατελείωτη, αφού οι εχθροί έρχονται κατά χιλιάδες ενάντια στους άμοιρους παίκτες, που προσπαθούν να πατήσουν το fire button όσο πιο γρήγορα γίνεται. "Treasure, 100 points" ακούγεται μια φωνή μόλις μαζέψουμε κάποιο θησαυρό. Το παιχνίδι περιέχει πενιχρό speech, ενώ οι ίδιοι οι χαρακτήρες περιορίζονται σε κάποιες κραυγές όταν χτυπηθούν από τα γύρω πλάσματα. Για την εποχή όλα αυτά αποτελούσαν επίτευγμα και δικαίως το ηλεκτρονικό απέκτησε τη φήμη που είχε. Μάλιστα μεταφέρθηκε με σχετικά μεγάλη επιτυχία στις τότε gaming πλατφόρμες, ενώ έναν χρόνο αργότερα απέκτησε συνέχεια. Καιρός όμως να γυρίσουμε στην εποχή μας, δεν βρίσκετε;

Το ταξίδι της επιστροφής δεν είχε καμιά επιπλοκή, έτσι επιστρέψαμε στο γνωστό, καλό 1998, με τα προβλήματα των Win 98 και τις αναβαθμίσεις. Βάζουμε στο φορητό discman το τελευταίο hit της Madonna (μα καλά, αγέραστη αυτή η γυναίκα!) "Frozen", ενώ με λύπη ανακαλύπτουμε πως το "Pixel" έχει κλείσει. Η βολτούλα στο 1985 μας έχει αφήσει ανεξίτηλο το σημάδι της, καθώς πολύ θα θέλαμε να βρισκόμασταν πάλι αντιμέτωποι με τα βδελυρά πλάσματα του Gauntlet, κι ας μην ήταν τόσο καλοσχεδιασμένα, κι ας μην είχαν speech. Η Monolith Productions, που μάλλον είχε κάνει το ίδιο ταξίδι στο χρόνο με μας, έρχεται ως από μηχανής θεός να δώσει τη λύση. Εν έτει 1998, λοιπόν,




**Ουουου! Λεφτά, λεφτά, λεφτά...**

το Gauntlet ξαναζεί.

Το καινούριο παιχνίδι της εταιρίας, με τίτλο Get Medieval, είναι με άλλα λόγια το Gauntlet του 1998. Ρετουσαρισμένο με στοιχεία από τη σημερινή εποχή, speech, πολυδιάστατα γραφικά και ατελείωτα χρώματα, είναι η λύση

## GAUNTLET vs GET MEDIEVAL

**Η μάχη είναι δύσκολη και οι αντίπαλοι αρκετά δυνατοί. Επειτα από ώρες συγκρίσεων το αποτέλεσμα είναι ισοπαλία.**



## ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

**Καθένας από τους χαρακτήρες που μπαίνουν στο lair του δράκου έχει τους δικούς του σκοπούς. Διαβάστε λίγα στοιχεία για αυτούς, προτού αποφασίσετε ποιος σας αντιπροσωπεύει.**




**Zared ο Βάρβαρος**

Ο Βάρβαρος είναι γνωστός με το όνομα Zared. Δεν είναι ιδιαίτερα έξυπνος, αλλά το βαρύ τσεκούρι του κάνει καλά τη δουλειά του. Οι εχθροί του φοβούνται να τον πλησιάσουν μήπως και τους ξεριζώσει τα χέρια. Θέλει να αποδείξει σε όλους ότι δεν είναι girlyman (θηλυπρεπής), όπως τον είχαν αποκαλέσει οι άνθρωποι της φυλής του, επειδή απέφευγε τον Δράκο.




**Levina η Μάγισσα**

Η Levina είναι αισθησιακή και σαγηνευτική. Η μαγεία της είναι το δεύτερο καλύτερο στοιχείο επάνω της. Το πρώτο είναι οι καμπύλες και η ερωτική φύση της. Κυνηγά τη δόξα και το χρήμα, καθώς και μερικά components για να φτιάξει τα φίλτρα της. Θέλει να εδραιωθεί ως η δυνατότερη μάγισσα.




**Eryc το Ξωτικό**

Εχοντας χάσει για τέταρτη συνεχή χρονιά τον ετήσιο διαγωνισμό τοξοβολίας, που διεξάγεται στο δάσος του Σέργουντ από τον Ρομπέν των Δασών, ο Eryc ντροπιασμένος αποφασίζει να αποδείξει σε όλους πως είναι καλύτερος από τον Ρομπέν και ότι έπεφτε θύμα ατυχίας τόσα χρόνια. Το να σκοτώσει τον Δράκο είναι μια καλή λύση προκειμένου να αποκαταστήσει τον πληγωμένο εγωισμό του.




**Kellina η Εκδικήτρια**

Οταν ο πατέρας της -και βασιλιάς της περιοχής- σκοτώθηκε από τον Δράκο, η μικρή Kellina τηλεμεταφέρθηκε σε μια εναλλακτική, μητριαρχική πραγματικότητα από το μάγο του Βασιλείου, όπου ανατράφηκε και εκπαιδεύτηκε από τις γυναίκες της περιοχής. Συγγραφέας του βιβλίου "Οι Αντρες και οι Γυναίκες που θα τους κυριεύσουν", χρησιμοποιεί στρατηγική και το κοφτερό σπαθί της για να εξοντώσει τους αντιπάλους της. Θέλει να εκδικηθεί τον Δράκο, που ήταν υπεύθυνος για το θάνατο του πατέρα της, και πιστεύει πως η θέση της είναι στο θρόνο.

στην "ξεραΐλα" των σημερινών βαρετών παιχνιδιών. Προσφέρει δράση ίδια με του Gauntlet, που εγγυάται ότι θα σας κρατήσει το ενδιαφέρον, ενώ επιπλέον υπάρχει background story, που προσθέτει πολύ στο σύνολο. Τέσσερις τύποι, ο καθένας για δικούς του λόγους, αποφασίζουν ότι πρέπει να ενώσουν τις δυνάμεις τους ενάντια στον κακό Κόκκινο Δράκο Daramil, που κατοικεί στην περιοχή τους, και να του δώσουν ένα καλό μάθημα, γιατί μάλλον το έχει παρατραβήξει με τις καταστροφές που προξενεί. Δεν ξέρουν όμως ότι αυτός που έχει προκαλέσει τον Δράκο να κάνει ό,τι κάνει είναι ο βασιλιάς της περιοχής - ή, έστω, και να το ξέρουν δεν τους νοιάζει, καθώς είναι αποφασισμένοι να μπουν στο lair του και να τον σκοτώσουν. Οι χαρακτήρες που έχετε να επιλέξετε είναι οι ίδιοι με εκείνους που υπήρχαν στο αρχικό Gauntlet, με τη μόνη διαφορά ότι ο μάγος έχει αντικατασταθεί από μια θελκτική μάγισσα.

Η δράση ξεκινά με την ξεκαρδιστική εισαγωγή. Πράγματι, δεν μπορώ να περιγράψω πόσο πολύ γέλασα με τους διαλόγους των χαρακτήρων και με το όλο κλίμα του φοβερού εισαγωγικού βίντεο. Πρέπει να το δείτε μόνοι σας για να πειστείτε, γιατί ό,τι και να σας γράψω θα είναι απλώς λίγο. Γέλιο, γέλιο και πάλι γέλιο είναι μερικές λέξεις που ίσως μπορούν να περιγράψουν κάπως αχνά το σκηνικό. Ακόμη, οι χαρακτήρες έχουν κάτι να μας πουν προκειμένου να τους επιλέξουμε. Και μόνο το ότι ο Barbarian μιλά με τη φωνή του Arnold από την ταινία "Conan" ήταν αρκετό για να με κάνει να τον διαλέξω και να ακούσω τους απολαυστικούς μονολόγους του. Αν και ο αγαπημένος μου είναι ο Elf, διάλεξα έναν έναν όλους τους χαρακτήρες, για να χαρώ τα μοναδικά speeches τους. Ο παίκτης βλέπει τα πάντα από πάνω, όπως στο αρχικό Gauntlet, ενώ χιλιάδες εχθροί μαζεύονται από



Πού πάμε τώρα, εκδρομή;



Τώρα δηλαδή θα πρέπει να σε φοβηθούμε;

παντού με σκοπό την εξόντωσή του. Προχωρείτε όλο και πιο βαθιά μέσα στα μπουντρούμια της φωλιάς του Δράκου, μαζεύοντας θησαυρούς και power up που σας κάνουν δυνατότερους και πιο ανθεκτικούς.

Από άποψης γραφικών το παιχνίδι τα καταφέρνει πάρα πολύ καλά, θα λέγαμε. Οι χαρακτήρες είναι καλοσχεδιασμένοι και δίνουν την αίσθηση 3D, ενώ οι περιβάλλοντες χώροι έχουν αποδοθεί σωστά. Τα χρώματα έχουν προσεχθεί και τα backgrounds δίνουν την αίσθηση του αληθινού. Οι εχθροί (από τεράστια έντομα, νυχτερίδες και άλλα συναφή μέχρι μούμιες και goblins) είναι επίσης όμορφα φτιαγμένοι. Γενικά, τουλάχιστον στο θέμα των γραφικών το παιχνίδι στέκεται στο ύψος του. Η Monolith έχει κάνει πολύ καλή δουλειά σε ό,τι θα δουν τα μάτια μας στα μπουντρούμια της φωλιάς του Δράκου.

Η μουσική επένδυση του τίτλου είναι τουλάχιστον άψογη. Δεν αναφερόμαστε μόνο στο μουσικό κομμάτι που ακούγεται κατά τη διάρκεια της περιήγησης στα μπουντρούμια, το οποίο δίνει την αίσθηση του επικού και αλλάζει ανάλογα με την πίστα, γιατί αυτό θεωρείται σχεδόν δεδομένο για κάθε καινούριο παιχνίδι. Τα ηχητικά εφέ είναι επίσης προσεγμένα. Τα καπάκια των σεντουκιών τρίζουν

καθώς τα ανοίγετε, οι βαριές καγκελόπορτες κάνουν το χαρακτηριστικό περίεργο θόρυβο αφού τις ξεκλειδώσετε, ενώ οι εχθροί κραυγάζουν καθώς πέφτουν νεκροί από τα πυρά σας. Ακόμα και τα έντομα παράγουν ανατριχιαστικούς ήχους. Μπρρρ! μια τεράστια αράχνη μπροστά σας. Προσοχή!

Πάντως το καλύτερο σημείο στο θέμα των ηχητικών εφέ αποτελούν οι διάλογοι των χαρακτήρων, που είναι μακράν ό,τι καλύτερο έχω ακούσει σε παιχνίδι τον τελευταίο καιρό. Ξεκαρδιστικό χιούμορ και άψογη επιλογή στις φωνές των χαρακτήρων συνθέτουν ένα σύνολο που ξεπερνά τις προσδοκίες κάθε gamer.

Ο Elf με την παιχνιδιάρικη φωνή του κοκορεύεται ως ο καλύτερος τοξότης και μετρά τα λεφτά που μαζεύει, ενώ ταυτόχρονα κοροϊδεύει τους εχθρούς του αποκαλώντας τους αδύναμους και καχεκτικούς.




**ΥΑ! Είμαι ο ντυνατότεγος από όλους. ΥΑ!**

Η Πολεμίστρια, μια γυναίκα που πιστεύει πως ό,τι μπορεί να κάνει ένας άντρας αυτή το κάνει καλύτερα, είναι αυστηρή και επιτακτική. Δύσκολα μπορούν να περιγραφούν όσα λέει, με τον ιδιαίτερο τρόπο που χρησιμοποιεί.

Οσο για τον Barbarian, είναι απόλαυση να τον ακούτε και θα ξεκαρδίζεστε σε τέτοιο βαθμό, που δεν θα βλέπετε τι συμβαίνει γύρω σας. Χαρακτηριστική φωνή, ίδια με του "πολύ" Arnold (και καλά) στον "Conan", είναι ο τυπικός Βάρβαρος. Φωνάζει συνεχώς "ΥΑΑΑ!!!" όταν σκοτώνει τους εχθρούς του ή "Terminated", ενώ πολλά από τα άλλα που λέει είναι δύσκολο να τα καταλάβει κανείς (όπως στις κλασικές ταινίες του "Swartch").

Για το τέλος αφήσαμε τη Μάγισσα. Με την προκλητική, θελκτική φωνή της θα σας προκαλέσει στην κυριολεξία, καθώς ό,τι λέει έχει να κάνει με το σεξ. Δεν είναι τυχαίο που το όνομά της είναι Levina, δεν νομίζετε; (Για όσους δεν κατάλαβαν, θυμίζουμε το πρόσφατο "ροζ" σκάνδαλο του πλανητάρχη με μια... "ελευθέρων ηθών" κυρία ονόματι Μόνικα Λεβίνσκι.)

Η φωνούλα του "Treasure, 100 points" έχει αντικατασταθεί από μια επιβλητική, βαριά φωνή, που φωνάζει σε κάθε ευκαιρία, θυμίζοντάς μας πού βρισκόμαστε. Εδώ δεν είναι παιδική χαρά, φίλοι μου. Μπορεί και να χάσουμε τη ζωή μας.

Το παιχνίδι και στο θέμα του gameplay παρουσιάζει πολύ θετικά στοιχεία. Τρομερά εθιστικό, με ατελείωτη δράση, θα σας κρατήσει μαγνητισμένους μπροστά στο monitor. Οπως και στο Gauntlet, υπάρχει η δυνατότητα να παίζουν ταυτόχρονα στον ίδιο υπολογιστή μέχρι και τέσσερις παίκτες, ενώ αν είστε φίλοι των συνδέσεων μέσω modem, LAN ή Internet, θα δείτε ότι υπάρχουν και αυτές οι επιλογές. Αν κάποτε τελειώσετε την campaign (κάτι αρκετά δύσκολο κατά τη γνώμη μας), έχετε τη δυνατότητα να παίξετε στα random generated μπουντρούμια, όπου εκεί απλά μαζεύετε πόντους, σκοτώνετε εχθρούς και γενικώς ικανοποιείτε όλα τα κατώτερα ένστικτά σας. Εδώ να σημειώσουμε ότι έχετε






**Ελάτε, μικρά μου, στην καλή Levina. Δεν δαγκώνω... πολύ!**

ακόμα την επιλογή να σώσετε τη θέση σας, είτε παίζετε την campaign είτε τα random μπουντρούμια. Αυτό είναι πολύ σημαντικό, αφού το παιχνίδι είναι αρκετά μεγάλο και σίγουρα δεν θα θέλατε να παίζετε συνεχώς από την αρχή - ή κάνω λάθος;

Σε γενικές γραμμές το παιχνίδι συνιστά μια πολύ εύστοχη αγορά. Οι νοσταλγοί του Gauntlet θα το λατρέψουν, γιατί έχει όλα τα στοιχεία του παλιού ηλεκτρονικού ιδωμένα μέσα από το πρίσμα του σήμερα. Οι καινούριοι παίκτες θα βρουν ένα παιχνίδι που, αν μη τι άλλο, διαθέτει gameplay και δεν αποτελεί ακόμα μία επίδειξη γραφικών που στερούνται το προαναφερθέν στοιχείο. Θα κρατάτε την κοιλιά σας από τα γέλια με τα λεγόμενα των ηρώων. Κάνετε λοιπόν στον εαυτό σας τη χάρη να του χαρίσετε μερικές στιγμές γέλιου παίζοντας το Get Medieval. Σας αφήνω, γιατί έχω κι έναν Δράκο να σκοτώσω, κι εδώ που τα λέμε έχω καθυστερήσει αρκετά. Δράκε, κάνε την προσευχή σου: Ερχομαιαιαι!!!

PC

| ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 85 |
| ΗΧΟΣ | 95 |
| GAMEPLAY | 90 |
| ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ | 88 |

**90**



**Θα κρατάτε την κοιλιά σας από τα γέλια.**

# Combat Flight Simulator



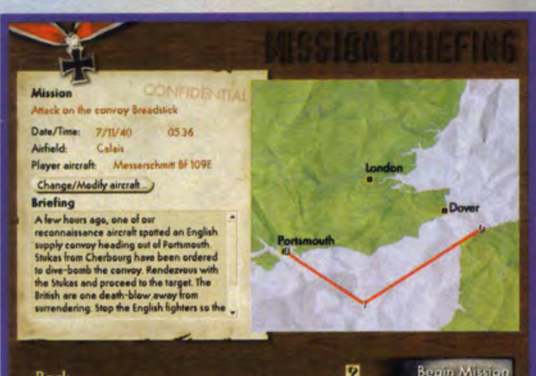
## WWII Europe Series

***Η Microsoft τείνει να δημιουργήσει παράδοση, πέραν των πακέτων λογισμικού γραφείου και λειτουργικών συστημάτων, και στη βιομηχανία παιχνιδιών. Πιο συγκεκριμένα στη δημιουργία προσομοιωτών πτήσης, αν λάβουμε υπόψη την πετυχημένη σειρά Flight Simulator, η οποία ξεκίνησε την προηγούμενη δεκαετία. Τώρα η γνωστή εταιρία αποφάσισε να ξεφύγει από τη "φιλειρηνική" πολιτική της και να επεκταθεί στην αντίστοιχη πολεμική. Το COMBAT FLIGHT SIMULATOR είναι γεγονός...***

*του Μανώλη Φουρνιστάκη*
*mafg13@eexi.gr, mafg13@hotmail.com*

Τα πρώτα δείγματα γραφής του Microsoft Combat Flight Simulator είχαν αρχίσει να καταφθάνουν από την έκθεση E3, η οποία πραγματοποιήθηκε στην Ατλάντα των ΗΠΑ. Πράγματι ο τίτλος είχε εντυπωσιάσει αρκετά, αλλά εκείνα που είχαν κλέψει την παράσταση κατά τη διάρκεια της έκθεσης ήταν τα παιχνίδια της Jane's, το Fighter Legends: Europe 1944 και το Jane's IAF. Ετσι, η επικείμενη κυκλοφορία του Flight Combat Simulator είχε έρθει σχεδόν σε δεύτερη μοίρα. Γράφω "σχεδόν", διότι τελικά τις παραμονές της κυκλοφορίας του το περιμέναμε πώς και πώς. Είχε πετύχει η Microsoft τη μεταφορά των simulators από τα επιβατηγά στα μαχητικά; Κατάφερε να διατηρήσει την ίδια πετυχημένη συνταγή επιτυχίας που γεύτηκε -ιδίως- με το Flight Simulator 98; Στις γραμμές που ακολουθούν βρίσκονται οι απαντήσεις σε αυτά τα ερωτήματα.

**ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ**
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ



Το briefing της αποστολής.

### ΜΟΝΤΕΛΟ ΠΤΗΣΗΣ

Απλώς εκπληκτικό! Το να πετάτε με αυτά τα αεροσκάφη είναι σκέτη απόλαυση. Δεν κρύβω πως φοβόμουν μη μου βγει η ψυχή προκειμένου να καταφέρω να πιλοτάρω το αεροπλάνο, κρίνοντας από simulators με παρόμοιο θέμα, όπου καλά καλά δεν κατάφερνα να διατηρήσω το σκάφος στον αέρα. Η πτήση με τα... σαραβαλάκια του Combat Flight Simulator είναι πολύ άνετη και "μαλακή" και σας κάνει να θέλετε να πετάτε ξανά και ξανά, πραγματοποιώντας συνεχώς ελιγμούς. Κατά την προσωπική μου άποψη αυτό το χαρακτηριστικό είναι ιδιαίτερα σημαντικό, διότι αν κάποιος δεν μπορεί να πραγματοποιήσει με σχετική ευκολία μια απλή πτήση, τότε για ποιο λόγο να κάθεται να παιδεύεται; Μην ξεχνάμε πως οι χρήστες στη συντριπτική πλειονότητά τους δεν είναι πιλότοι αλλά απλοί gamers. Ωστόσο όσοι από σας είστε οπαδοί του ρεαλισμού μην ανησυχείτε, η πτήση σε καμία περίπτωση δεν χάνει το συγκεκριμένο στοιχείο.

| ΕΤΑΙΡΙΑ |
| --- |
| Microsoft |
| **ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ** |
| Pentium 133, Windows 95/98/NT Service Pack 3, 16MB RAM/32MB RAM for NT, 200MB HDD, 30MB swap file, 2x CD-ROM, SVGA 256 colors, DirectX 6 |
| **ΔΙΑΘΕΣΗ** |
| Microsoft Hellas, Κηφισίας 56, τηλ.: 6806775 |

Αυτό που κατά κύριο λόγο χαρακτηρίζει το Combat Flight Simulator είναι η ακρίβεια στην πτητική συμπεριφορά των αεροσκαφών, κάτι που συναντήσαμε και στο Flight Simulator 98. Η συχνότητα



αναρρίχησης, η περιδίνηση και η συμπεριφορά του αεροπλάνου όταν μεταφέρει βόμβες είναι στοιχεία που γίνονται αντιληπτά αμέσως μόλις οι τροχοί αρχίζουν να εγκαταλείπουν το έδαφος.

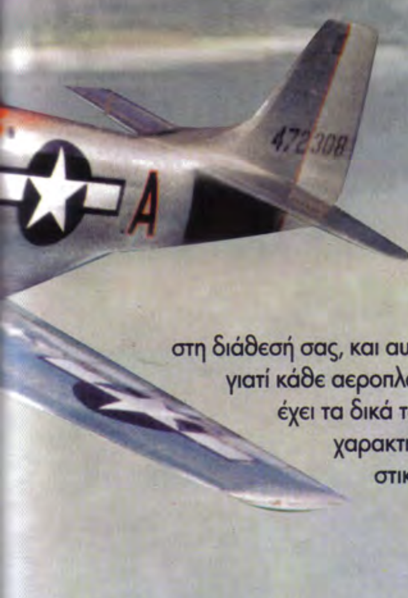


**Το BF-109 σε όλο το μεγαλείο του.**



**Αποστολή στον Τάμεση.**

Παρά το γεγονός ότι σε γενικές γραμμές η πτήση είναι εύκολη, αυτό δεν σημαίνει πως ο χρήστης δεν θα έχει να αντιμετωπίσει δυσκολίες, ιδίως όταν θα σπρώχνει το αεροπλάνο στα όριά του. Για παράδειγμα, θα πρέπει να αυξομειώνει την επιτάχυνση όταν θα επιχειρεί loop. Τη στιγμή που θα βρίσκεται στο στάδιο της αναρρίχησης, το throttle θα πρέπει να είναι στο 100%, ενώ όταν θα πραγματοποιείται βύθιση, θα πρέπει το throttle να ελαχιστοποιείται, κυρίως όταν μεταφέρονται βόμβες ή πύραυλοι, διαφορετικά υπάρχει κίνδυνος να διαλυθεί το αεροσκάφος. Καλό θα είναι καταρχήν να πετάξετε σε Free Flight mode, έτσι ώστε να εξοικειωθείτε και με τους οκτώ τύπους αεροσκαφών που έχετε στη διάθεσή σας, και αυτό γιατί κάθε αεροπλάνο έχει τα δικά του χαρακτηριστικά.



Ενα Spitfire μπορεί να κάνει ελιγμό break, ενώ ταυτόχρονα αναρριχάται πολύ πιο άνετα από ένα P-51D Mustang, που σε αυτή την περίπτωση θα πάθει stall. Το Mustang όμως είναι πιο ευέλικτο από το Spitfire.

## GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Σε γενικές γραμμές είναι ικανοποιητικό, εντούτοις δυστυχώς παρατηρήσαμε αρκετά ψεγάδια. Το πρώτο έχει να κάνει με το AI των εχθρικών αεροσκαφών. Ενώ στο Ace level κινείται σε λογικό πλαίσιο όντας "έξυπνο", στα ευκολότερα επίπεδα τα αεροπλάνα που χειρίζεται ο υπολογιστής σχεδόν σπάνια εκμεταλλεύονται τις δυνατότητές τους. Οταν ο υπολογιστής χειρίζεται ένα Messerschmit 109 και ο χρήστης ένα Thunderbolt, φαίνεται παράλογο το πρώτο αεροσκάφος να πετά σε χαμηλό ύψος και να αρχίζει περιστροφικούς ελιγμούς για να βρεθεί στην ουρά του δεύτερου, από τη στιγμή που μπορεί πολύ πιο άνετα να επιτύχει κατάρριψη. Από την άλλη πλευρά βέβαια, έτσι θα ήταν εξαιρετικά δύσκολο και για τον gamer να επιτύχει νίκες.

Σε ένα αεροπορικό παιχνίδι δεν είναι δυνατόν να μη χτυπηθεί ή να μην καταρριφθεί ποτέ το αεροπλάνο που χειρίζεστε. Πόσο μάλλον στο Combat Flight Simulator, όπου πλήθος αεροσκάφη βρίσκονται σε πολύ μικρό εναέριο χώρο και οι σφαίρες ρίχνονται από παντού. Συνεπώς θα τύχει αρκετές φορές να χτυπηθείτε. Ενώ όμως θα συμβαίνει κάτι τέτοιο, εσείς θα μπορείτε να πετάτε το αεροπλάνο με χαρακτηριστική ευκολία, ακόμα και όταν σχεδόν όλες οι επιφάνειες ελέγχου ή τα καλώδια νευραλγικών συστημάτων θα έχουν "μασηθεί". Ακόμη και οι τραυματισμοί των πιλότων περνούν



**Ξεκινώντας για ακόμη μία αναχαίτιση.**



**Αυτό το Hurricane είναι ήδη παρελθόν...**

απαρατήρητοι. Πάντως η μεγάλη απογοήτευση είχε να κάνει με το multiplayer gaming, το οποίο το μόνο που περιλαμβάνει -στο Internet- είναι dogfight μεταξύ των παικτών. Από τη στιγμή που αυτό το είδος παιχνιδιού βρίσκει όλο και περισσότερο πρόσφορο έδαφος, καλό θα ήταν η Microsoft να προσδώσει και άλλα στοιχεία, όπως αποστολές βομβαρδισμού ή cooperating missions, κάτι που πέτυχε απόλυτα η Jane's με το Fighters Anthology.



**Μία από τις οπτικές γωνίες του αεροσκάφους.**

Στο κεντρικό μενού επιλογών θα συναντήσετε λίγο πολύ τις γνωστές επιλογές. Αν θέλετε απλώς να εξοικειωθείτε με τα cockpits και την πτητική συμπεριφορά των αεροσκαφών, τότε η επιλογή σας έχει να κάνει με το Free Flight. Αν όμως επιθυμείτε να συνδυάσετε αυτές τις δοκιμές με λίγη δράση, τότε προτιμήστε την αμέσως επόμενη, που είναι η Quick Combat. Αν θέλετε δε οι μάχες να έχουν και στοιχειώδες σεναριακό υπόβαθρο, τότε η επιλογή Single Missions είναι αυτή που σας ταιριάζει. Σημειωτέον πως οι αποστολές αυτές δεν είναι τυχαίες, αλλά εμπνευσμένες από καταγεγραμμένα γεγονότα της εποχής

όπου αναφέρονται. Φυσικά δεν θα μπορούσαμε να κάνουμε λόγο για ένα ολοκληρωμένο simulation εάν αυτό δεν διέθετε και επιλογές για campaign και training missions αλλά και το προαναφερθέν multiplayer option.

Ο χειρισμός του Combat Flight Simulator δεν είναι πολύπλοκος, όπως ίσως πολλοί υποθέσουν, κρίνοντας από το Flight Simulator 98. Τουναντίον είναι απλός, ενώ τα βασικά πλήκτρα που χρησιμοποιούνται είναι λίγα και αποδεικνύεται εύκολο το να αφομοιωθεί η λειτουργία τους. Υπάρχουν βέβαια αρκετοί συνδυασμοί πλήκτρων καθώς και πληθώρα λειτουργιών, τις οποίες δεν χρησιμοποίησα σχεδόν ποτέ στις δύο campaigns που έπαιξα. Αν κατά τη διάρκεια της πτήσης ξεχάσετε κάποια πλήκτρα, πατώντας το F2 θα εμφανιστεί στην οθόνη ένας κατάλογος με τα κυριότερα κουμπιά. Επιπλέον, μέσω του ποντικιού μπορείτε να εκτελέσετε ορισμένες εντολές κατευθείαν από το cockpit, π.χ. το ανεβοκατέβασμα των flaps ή των τροχών. Αυτό που με ξένισε στη διάταξη του πληκτρολόγιου ήταν το γεγονός πως τα function keys δεν είχαν τις καθιερωμένες χρήσεις, δηλαδή χρησιμοποιούνταν κυρίως για το χειρισμό της μηχανής και όχι για τον καθορισμό κάποιας κάμερας. Η τελευταία λειτουργία επιτυγχάνεται με το πλήκτρο S. Ηταν ουκ ολίγες οι φορές που από μια εξωτερική κάμερα ήθελα να επιστρέψω στο cockpit και από κεκτημένη ταχύτητα πληκτρολογούσα το F1, με συνέπεια να παγώνει το παιχνίδι και να εμφανίζεται η on-line help. Κακό πράγμα η συνήθεια...



Φτου, πάλι αστόχησα!

Η δράση του παιχνιδιού είναι έντονη και η αδρεναλίνη θα βρίσκεται επί μονίμου βάσεως σε υψηλά επίπεδα, δεδομένου του ότι οι αερομαχίες εκείνη την εποχή ήταν πολύ κλειστές, σε σημείο τέτοιο ώστε ο πιλότος σχεδόν έβλεπε το πρόσωπο του εχθρού. Οι μάχες και γενικότερα οι πτήσεις μπορούν να γίνουν από πολύ ρεαλιστικές έως ιδιαίτερα απλές, σε επίπεδο arcade. Οι έχοντες εμπειρία από το Flight Simulator 98 θα διαπιστώσουν αρκετές ομοιότητες μεταξύ των δύο τίτλων, κυρίως στο μοντέλο πτήσης και το ποσοστό προσομοίωσης, που και στους δύο είναι πολύ ρεαλιστικά. Η Microsoft, έχοντας αυτό υπόψη, φρόντισε να κρατήσει ένα "κανάλι επικοινωνίας" μεταξύ των δύο παιχνιδιών. Για να γίνω πιο συγκεκριμένος, μέσω της σελίδας του παιχνιδιού στο Internet μπορείτε να εισάγετε το Boeing 737 στο Combat Flight Simulator και να μάχεστε με αυτό ενάντια στα μαχητικά του Β' Παγκόσμιου Πολέμου! Η διεύθυνση είναι www.microsoft.com/games/combatfs.



Προσοχή στα αντιαεροπορικά.

## CAMPAIGNS

Στο Combat Flight Simulator υπάρχουν δύο campaigns, αυτή της Μάχης της Βρετανίας στις αρχές του Β' Π.Π. και της μάχης πάνω από την Ευρώπη την περίοδο 1943-1945. Στην πρώτη μπορείτε να επιλέξετε είτε τους Βρετανούς είτε τους Γερμανούς, ενώ στη δεύτερη τους Αμερικανούς ή ξανά τους Γερμανούς.

Αφού ο Χίτλερ κατέλαβε τη Γαλλία, ως επόμενο στόχο είχε την κατάκτηση της Μ. Βρετανίας. Εάν όμως επιχειρούσε να αποβιβάσει στρατό στις νό-



## ΟΙ 8 ΜΟΝΟΜΑΧΟΙ

### ΣΥΜΜΑΧΟΙ



NORTH AMERICAN P-51D MUSTANG (USAAF)



REPUBLIC P-47D THUNDERBOLT (USAAF)



SUPERMARINE SPITFIRE MARK I (RAF)



SUPERMARINE SPITFIRE IX (RAF)



HAWKER HURRICANE I (RAF)

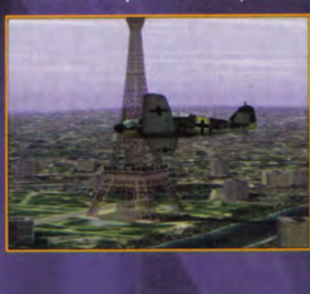
### ΔΥΝΑΜΕΙΣ ΑΞΟΝΑ



MESSERSCHMITT BF 109E "EMIL" (LUFTWAFFE)



MESSERSCHMITT BF 109G "GUSTAV" (LUFTWAFFE)



FOCKE-WULF FW 190A-8 (LUFTWAFFE)

τιες ακτές της Αγγλίας μέσω της Μάγχης, ο στόλος του θα ήταν στο έλεος της RAF. Το σχέδιό του ήταν απλό: Θα βομβάρδιζε λυσσαλέα τα αεροδρόμια και τα εργοστάσια παραγωγής αεροσκαφών της Αγγλίας, για να καταστρέψει τη RAF στο έδαφος αλλά και στον αέρα - κάτι που ευτυχώς δεν κατάφερε. Ετσι, εκείνη η επιχείρηση ονομάστηκε Μάχη της Βρετανίας.



Αντίστοιχα, η μάχη πάνω από την Ευρώπη αποτέλεσε τη μεγαλύτερη αεροπορική σφαγή όλων των εποχών.



Ενώ από ψηλά τα textures του εδάφους φαίνονται πολύ όμορφα, από χαμηλά... βλέπετε το αποτέλεσμα.



Μέσα από το cockpit του P-47.

Περισσότεροι από 143.000 πιλότοι από όλες τις αντιμαχόμενες πλευρές σκοτώθηκαν.

Οι αποστολές στις campaigns είναι πολλές, ενώ ανάλογα με την παράταξη που επιλέγετε υπάρχει η αντίστοιχη ποικιλία. Εάν πετάτε με τη Luftwaffe στη Μάχη της Βρετανίας, οι αποστολές θα έχουν να κάνουν κυρίως με τη συνοδεία βομβαρδιστικών και κάποιες με βομβαρδισμό. Αντίθετα, όντας με τη RAF στην ίδια campaign, το περιεχόμενο των αποστολών θα έγκειται σε αναχαιτίσεις των γερμανικών βομβαρδιστικών και πολλά scrambles από τα αεροδρόμια.

Εκείνο που δεν μου άρεσε σε όλες ανεξαιρέτως τις αποστολές ήταν το γεγονός πως περισσότερη σημασία δινόταν στο να καταρριφθούν όσο το δυνατόν περισσότερα μαχητικά και όχι στο να γίνει μεταφορά της ατμόσφαιρας εκείνων των μαχών. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το ότι δεν δίνεται καμία σημασία στο θάνατο συναδέλφων και την απώλεια αεροσκαφών, κάτι που είχε μείζονα σημασία για αμφότερες τις παρατάξεις την περίοδο εκείνη και όχι μόνο.

## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Στους συγκεκριμένους τομείς η Microsoft έκανε καλή δουλειά. Τα γραφικά του Combat Flight Simulator είναι πράγματι όμορφα. Εκείνο που με εντυπωσίασε ιδιαίτερα ήταν η λεπτομέρεια των αεροπορικών μοντέλων. Πολύ καλά σχεδιασμένα αεροπλάνα, με θαυμάσια textures. Το animation είναι πολύ ομαλό και τα διάφορα εφέ ικανοποιητικά. Οι πυροβολισμοί, οι καπνοί εξαιτίας των βλαβών, τα θραύσματα από τα χτυπημένα αεροσκάφη συνθέτουν ένα εξαίρετο γραφικό σύνολο. Εντούτοις δεν μου έκαναν καλή εντύπωση οι εκρήξεις. Ενώ τα χρώματά τους ήταν έντονα, το μοντέλο τους φάνταζε πολύ ψεύτικο. Λεπτομερέστατα και εντυπωσιακά ήταν τα textures των επιφανειών του εδάφους και οι αναπαραστάσεις των βουνών. Τούτο κυρίως από μακρινή απόσταση και μεγάλο ύψος, γιατί από χαμηλά δεν φαίνεται παρά μια λεία επιφάνεια. Βέβαια ας μην έχουμε και πολύ υψηλές απαιτήσεις, γιατί αλλιώς θα χρειαζόμασταν Pentium IV 999MHz και ο Θεός ξέρει πόσο χώρο στο δίσκο και πόσα DVDs. Επίσης, η Microsoft κράτησε την παράδοση του Flight Simulator 98. Ετσι, στο Λονδίνο θα συναντήσετε το Μπιγκ Μπεν και τα ανάκτορα του Μπάκινχαμ, ενώ στο Παρίσι τον Πύργο του Αϊφελ.

Σε γενικές γραμμές ικανοποιητικός είναι και ο ήχος, αλλά σίγουρα θα μπορούσε να είναι καλύτερος. Το πυροβόλο κάθε αεροσκάφους παράγει διαφορετικό ήχο, το ίδιο και η μηχανή, τα εφέ της οποίας δεν πείθουν πως προέρχονται από αεροπλάνο. Οι συνομιλίες των πιλότων είναι λίγες και με περιορισμένο λεξιλόγιο. Στις τότε αερομαχίες οι ασύρματοι έπιαναν φωτιά. Ισως έπρεπε να προσεχθεί περισσότερο αυτό το σημείο.




Πέέέφτειειει... Ωστόσο παρατηρήστε τους καπνούς από τη μηχανή.



## ΤΟ ΤΕΛΟΣ...

...του review του Flight Combat Simulator σιγά σιγά πλησιάζει. Οι εντυπώσεις είναι σίγουρα θετικές. Πρόκειται για ένα ολοκληρωμένο flight simulator, που διαθέτει εύκολο χειρισμό, πολύ καλό μοντέλο πτήσης, έντονη δράση με πολλά αεροπλάνα να συμμετέχουν, από τα οποία τα οκτώ βρίσκονται στη διάθεση του χρήστη. Τα ψεγάδια που διαπιστώθηκαν γίνονται μεν αντιληπτά κυρίως από τους έμπειρους οπαδούς της κατηγορίας των flight sim, αλλά σε καμία περίπτωση δεν μπορούν να χαλάσουν τη γενική εικόνα που παρουσιάζει ο τίτλος. Εξάλλου Microsoft χωρίς bugs γίνεται; PC

| ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 90 |
| ΗΧΟΣ | 83 |
| GAMEPLAY | 86 |
| ΑΝΤΟΧΗ | 85 |

**83**



**Ενα πολύ καλό flight sim με θέμα τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο, που σίγουρα μπορεί να κερδίσει μία θέση στη συλλογή σας.**

# Sin

***Ο FJoe Selinske ήταν σκεπτικός... Με αργά βήματα διάβηκε το κατώφλι του μπαρ. Η πινακίδα από πάνω του έγραφε "Ritual". Πλησίασε τον μπάρμαν και κάθισε. "Μπάρμαν, πιάσε μία από τα ίδια... Ή μάλλον, όχι! Αυτήν τη φορά θέλω κάτι καινούριο, κάτι ξεχωριστό... πιο προσεγμένο, γνωστό αλλά και μυστηριώδες και προπάντων με πολύ αίμα!". Κι ο μπάρμαν υπάκουσε... Εκανε τα "μαγικά" του και ιδού το Sin.***

*του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά*
*ndr113@hotmail.com*

| ΕΤΑΙΡΙΑ |
| --- |
| Ritual Entertainment |
| **ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ** |
| Windows 95/98, NT4.0, Pentium 166 MHz (200 MHz Recommended), 32MB RAM (64MB Recommended!!), 50MB hard disk space, 6x CD-ROM ή ανώτερο, 100% SoundBlaster Compatible sound card, PCI ή AGP video card με 2MB RAM |
| **ΔΙΑΘΕΣΗ** |
| Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η εταιρία διανομής του Activision. |

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / **ΜΕΣΟ** / ΑΝΩΤΕΡΟ / ΑΝΩΤΑΤΟ

Το πολυαναμενόμενο Doom-clone είναι πια γεγονός! Μπορεί η Ritual, εταιρία παραγωγής του παιχνιδιού, να μας το καθυστέρησε λιγάκι, αλλά άξιζε τον κόπο η αναμονή.

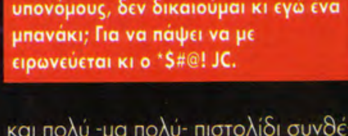
Σίγουρα πολλοί από εσάς μόλις ακούσατε ότι κυκλοφόρησε θα σκεφτήκατε να τρέξετε στα μαγαζιά για να το αποκτήσετε, ώστε να μπορείτε να πάτε την άλλη μέρα στην εκκλησία για να εξομολογηθείτε: "Forgive me, father, for I have Sinned!". Διαβάστε τη συνέχεια για να διαπιστώσετε αν πρέπει τελικά να πραγματοποιήσετε αυτή την παρόρμησή σας...

## ΥΠΟΘΕΣΗ

Η υπόθεση του Sin είναι αρκετά ενδιαφέρουσα, χωρίς όμως να αποτελεί το ατού του παιχνιδιού, ενώ -κατά τη γνώμη μου- δεν είναι αντάξια του τόσο ευρηματικού τίτλου! Ως πρώτη πηγή πληροφοριών για το σενάριο έχετε το on-line manual του παιχνιδιού (σε άλλες εκδόσεις μπορεί να το βρείτε και τυπωμένο). Είναι σε μορφή HTML και σας προσφέρει τη δυνατότητα να δείτε συγκεκριμένα αποσπάσματα από το ημερολόγιο του Blade, του χαρακτήρα δηλαδή που υποδύεστε στο παιχνίδι. Μην περιμένετε όμως να καταλάβετε τι "παίζεται" από αυτά και μόνο. Περισσότερα ερωτήματα θα σας δημιουργηθούν παρά απαντήσεις. Καθώς εξελίσσεται το παιχνίδι και μέσω των computer animated cut-scenes που θα εκτυλίσσονται μπροστά σας, θα καταλάβετε ότι είστε ο αρχηγός μιας οργάνωσης με το φοβερό και τρομερό όνομα HarcCorps (πετυχημένο όνομα, μια και από όπου περνάτε θα σκορπίζονται corpses -πτώματα- γύρω σας...) και το παίζετε υπερασπιστές του δικαίου, προστάτες των αθώων, ιππότες της δικαιοσύνης -με την κατάλληλη χρηματική αμοιβή εννοείται...! Αντίπαλός σας σε αυτή την προσπάθεια είναι η εταιρία Sintech, που σκορπίζει το φόβο και τον τρόμο σκοτώνοντας τον άμαχο πληθυσμό, για να φέρει εις πέρας τους δικούς της σατανικούς στόχους. Συνωμοσίες, μεγάλα συμφέροντα, σκοτεινές συμφωνίες με τους βαρόνους της νύχτας, χημικά που μεταλλάσσουν τους ανθρώπους σε τέρατα και πολύ -μα πολύ- πιστολίδι συνθέτουν την υπόθεση του Sin!



**Η Elexis. Η γκομενάρα, εε... η πηγή του κακού στο παιχνίδι.**



**Ολο περιπλανιόμουν στους υπονόμους, δεν δικαιούμαι κι εγώ ένα μπανάκι; Για να πάψει να με ειρωνεύεται κι ο *$#@! JC.**

Πολύτιμος βοηθός σε αυτή την περιπέτεια ο JC, ένας νεαρός hacker, που κάθεται πίσω από το άνετο γραφείο του, σας παρακολουθεί παρέχο-

### ΠΟΔΑΡΙΚΟ...!



**Παρακαλείται ο κύριος που έχασε ένα ζευγάρι πόδια χρώματος κόκκινου/μαύρου να περάσει από τη reception να τα παραλάβει...**

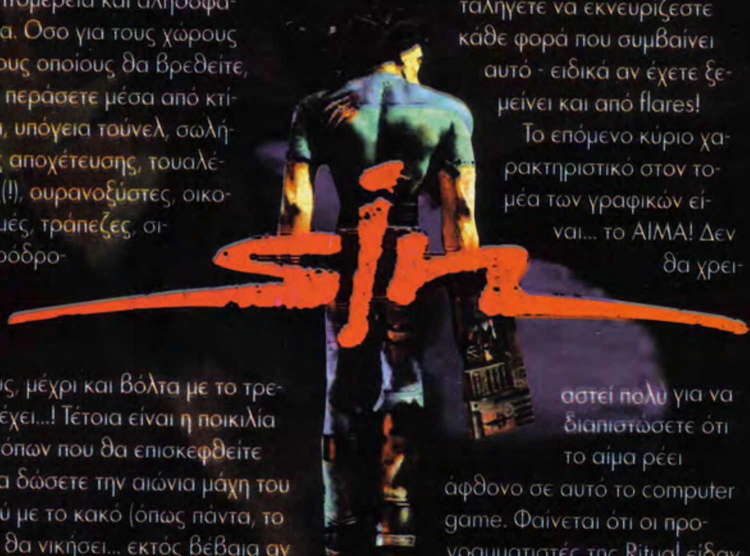


**Α, να τος ο κύριος... Μάλλον δεν θα τα παραλάβει. Είναι ψόφιος από την κούραση!**

ντάς σας πληροφορίες και επιτελώντας το ανάλογο έργο (hacking security...), όταν το απαιτεί η περίσταση. Οι διάλογοι μεταξύ του Blade και του JC είναι εμπνευσμένοι και με πολύ χιούμορ (κάτι απρόσμενο για Doom-clone αλλά καλοδεχούμενο), αφού δεν χάνει ευκαιρία να σας ειρωνευτεί! Παρ' όλα αυτά, όπως θα διαπιστώσετε, θα τον χρειαστείτε άπειρες φορές και θα σας βοηθήσει να βγείτε από τις πιο δύσκολες καταστάσεις στις πιο κρίσιμες στιγμές...

### ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Για την κατασκευή των γραφικών στο Sin οι προγραμματιστές προτίμησαν να χρησιμοποιήσουν την graphics engine του Quake 2, αντί να παιδευτούν να δημιουργήσουν μία δική τους. Αυτό και μόνο μπορεί να σας αποθαρρύνει, αναλογιζόμενοι ότι τα γραφικά του θα είναι ξεπερασμένα, μια και ήδη εδώ και αρκετό καιρό έχει κυκλοφορήσει το Unreal με ασύγκριτα καλύτερα γραφικά και πολύ πιο προσεγμένη engine. Μην ανησυχείτε όμως... Σας εγγυώμαι ότι τα γραφικά του Sin δεν θα σας απογοητεύσουν. Μολονότι μοιράζονται την ίδια engine, οι διαφορές με το Quake 2 είναι σημαντικές και οφείλονται περισσότερο στο ότι το Quake 2 αναφερόταν σε ένα εξωγήινο περιβάλλον, ενώ το Sin στον πραγματικό κόσμο. Ετσι, μην περιμένετε να δείτε τις εξωπραγματικές χρωματικές ποικιλίες που είχατε συνηθίσει στο Quake 2 γιατί θα απογοητευτείτε. Ο κόσμος του Sin είναι φτιαγμένος στο πλαίσιο του λογικού και του πραγματικού, χωρίς αυτό να προϋποθέτει σχεδιαστική απλότητα... Οι αντίπαλοι είναι σχεδιασμένοι με μεγάλη λεπτομέρεια και αληθοφάνεια. Οσο για τους χώρους στους οποίους θα βρεθείτε, θα περάσετε μέσα από κτίρια, υπόγεια τούνελ, σωλήνες αποχέτευσης, τουαλέτες(!), ουρανοξύστες, οικοδομές, τράπεζες, σιδηρόδρομους, μέχρι και βόλτα με το τρενάκι έχει...! Τέτοια είναι η ποικιλία των τόπων που θα επισκεφθείτε για να δώσετε την αιώνια μάχη του καλού με το κακό (όπως πάντα, το καλό θα νικήσει... εκτός βέβαια αν έχετε βάλει τη δυσκολία στο Hard!).



Σε αυτό το σημείο όμως βρίσκεται η πρώτη ένστασή μου απέναντι στους προγραμματιστές του παιχνιδιού. Εχουν χρησιμοποιήσει σε υπερβολικά μεγάλο βαθμό την έλλειψη επαρκούς φωτισμού (είτε αυτό σημαίνει ημίφως είτε πίσσα σκοτάδι). Στην αρχή σας αρέσει η ιδέα να περιπλανιέστε στο άγνωστο. Επειτα από λίγο αρχίζετε να μη διασκεδάζετε τόσο πολύ (σας έρχεται και στο νου η γνωστή παροιμία: "όποιος τη νύχτα περπατεί...") και καταλήγετε να εκνευρίζεστε κάθε φορά που συμβαίνει αυτό - ειδικά αν έχετε ξεμείνει και από flares!

Το επόμενο κύριο χαρακτηριστικό στον τομέα των γραφικών είναι... το ΑΙΜΑ! Δεν θα χρειαστεί πολύ για να διαπιστώσετε ότι το αίμα ρέει άφθονο σε αυτό το computer game. Φαίνεται ότι οι προγραμματιστές της Ritual είδαν

### ΣΚΟΠΕΥΣΤΕ, ΓΚΑΖΩΣΤΕ, ΤΕΛΕΙΩΣΑΤΕ!



**Ελεγα κι εγώ... Πού την είχα παρκάρει...;**



**Τώρα αυτός μας το παίζει μάγκας και πυροβολεί;**



**Τσίτα τα γκάζια και...**



**Κρίμα... μόλις την είχα πλύνει!**

το αποτέλεσμα που έφεραν η βιαιότητα και η αιματοχυσία στη δημοτικότητα του Carmageddon και αποφάσισαν να ενσωματώσουν το ίδιο στοιχείο και στη δική τους παραγωγή, ελπίζοντας σε ανάλογο αποτέλεσμα. Ο τρόπος που διαμελίζεται το άψυχο κουφάρι του εχθρού, όταν το πυροβολείτε με το shotgun, είναι τόσο αληθοφανής που καταντάει... απολαυστικός (χμ, τα πρώτα σημάδια εντατικής ενασχόλησης με το Sin είναι εμφανή!). Κατά τον πυροβολισμό, βλέπετε τον ήρωα να ωθείται ελαφρά προς τα πίσω καθώς τα σκάγια φεύγουν από την κάννη και πετυχαίνουν




**Ερώτηση: Αυτό τώρα τι ζώυφιο είναι;**
**Απάντηση: Νεκρό ζώυφιο...!**

το σώμα του αντιπάλου, το οποίο γεμίζει με αίματα. Αν το πλήγμα είναι θανάσιμο, θα δείτε το σώμα να διαλύεται σε κομμάτια μπροστά στα μάτια σας (αν δεν αντέχετε ούτε την περιγραφή, μη διανοηθείτε να αγοράσετε το παιχνίδι. Αν πάλι την απολαμβάνετε, πηγαίνετε σε ψυχίατρο ειδικευμένο σε Carmageddon-ίτιδα!). Προσοχή, λοιπόν, γιατί το game προσφέρει έντονες "απολαύσεις" και δεν συνιστάται σε όσους είναι κάτω των 18 ετών (yeah, right...).

Τέλος, να μην ξεχνάμε τις cut-scenes από πίστα σε πίστα, που "γεμίζουν" το παιχνίδι, προσθέτοντας παράλληλα αληθοφάνεια στην υπόθεσή του. Σίγουρα η αντιμετώπιση αυτή είναι καλύτερη αυτής άλλων ανάλογων τίτλων που προσφέρουν μία μικρή -ή και καθόλου- εισαγωγή και τίποτα περισσότερο.

Οσο για τον ήχο, είναι μαγεία! Η υπεροχή του έναντι αυτού των υπολοίπων Doom-clones είναι προφανής. Η μουσική που ακούγεται καθώς είστε απασχολημένοι με την πλήρη εξόντωση των εχθρών είναι εκπληκτική. Πολυποίκιλα music themes, σε χαμηλούς τόνους για να μη σας αποσπούν από το "καθήκον", διαμορφώνουν την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού και σας πείθουν για την αξία του τίτλου. Τα ηχητικά εφέ αποτελούν παράδειγμα προς μίμηση για κάθε άλλο τίτλο. Οι πυροβολισμοί ακούγονται τόσο αληθινοί που, συνδυαζόμενοι με τον "ωραίο" τρόπο θανάτου, θα σας κάνουν να περιπλανιέστε στους εικονικούς δρόμους του Sin ψάχνοντας απεγνωσμένα για αίμα (γνωστό και ως vampire syndrome). Σίγουρα θα εκπλαγείτε όταν ακούσετε τις συζητήσεις ανάμεσα στους εχθρούς. Μιλούν υστερικά, γρήγορα, λες κι οι φωνές τους προέρχονται από διανοητικά πειραγμένους ανθρώπους. Το γέλιο τους θα σας κάνει να ξεκαρδιστείτε, αφού θυμίζει τρομερά Beavis & Butthead!! Ας μην ξεχνάμε και τα απαράμιλλα ουρλιαχτά που βγάζουν, όταν τους χτυπήσετε θανάσιμα, ή τις βρισιές που σας "ρίχνουν", όταν τους αποφεύγετε ή το σκάτε -όχι, όχι, με παρεξηγήσατε, εγώ δεν κάνω τέτοια...-. Οταν μάλιστα βρεθείτε κρυφά στα εργαστήρια της Sintech, θα ακούτε -καθώς προχωρείτε γρήγορα- φωνές όπως: "hey, did you hear that?", "what are you doing here?", "hey, who are you?", ενώ αν είστε απρόσεκτοι (που, πιστέψτε με, είναι πανεύκολο να συμβεί σε αυτή την αποστολή): "Quick, call security!".

## GAMEPLAY - AI - MULTIPLAYER

Μία από τις πολλές καινοτομίες (χμ!) του Sin είναι ότι στην εισαγωγική οθόνη χρησιμοποιεί ένα σύστημα που του επιτρέπει να δημιουργεί user profiles όπου αποθηκεύει τις προσωπικές ρυθμίσεις και τα saves όλων των παικτών. Οπως καταλαβαίνετε λοιπόν, σε περίπτωση που δεν είστε ο μοναδικός

### I AM MOTHER NATURE



**Το κακοποιό στοιχείο ονόματι Mancini, με λίγο από το θαυματουργό χημικό U4 των Sintech Laboratories...**



**...και είναι έτοιμο για τα καλλιστεία!**

χρήστης του υπολογιστή σας, αυτό το χαρακτηριστικό θα σας διευκολύνει, απαλλάσσοντάς σας από την περιττή φασαρία της αλλαγής πλήκτρων χειρισμού κ.ά. που απαιτούν οι υπόλοιποι τίτλοι στην ανάλογη περίπτωση.

Απαραίτητο στοιχείο ενός Doom-clone τώρα τελευταία έχουν γίνει και οι υποτυπώδεις γρίφοι. Το Sin δεν γινόταν να υστερεί σε αυτόν τον τομέα. Ετσι, λοιπόν, σε πολλά σημεία θα βρεθείτε αντιμέτωποι με γρίφους, οι οποίοι τις περισσότερες φορές αντιστοιχούν σε ερωτήσεις του τύπου: "πού στο καλό είναι η αναθεματισμένη έξοδος;" ή "πού χάθηκε πάλι αυτό το τρισάθλιο τέρας που πρέπει να σκοτώσω;". Αυτό




**Ας το παίξουμε κι εμείς λίγο Tackleberry! (Police Academy 6...).**

βέβαια δεν σημαίνει ότι δεν θα υπάρχουν και άλλοι, πιο "adventur-ιστικοί" γρίφοι (ας με συγχωρέσει ο Ανδρέας για τον ορισμό...), αλλά δεν αποτελούν το γενικό κανόνα. Φαίνεται όμως ότι το παράκαναν λίγο οι σχεδιαστές και αύξησαν σε δυσανάλογο βαθμό την ύπαρξη γρίφων της μορφής "πού πάω τώρα", καθιστώντας την εξέλιξη εκνευριστική, ιδιαίτερα για τους gamers που ήδη έχουν "πωρωθεί" και ζητούν καταιγιστική δράση.

Η τεχνητή νοημοσύνη των αντιπάλων και γενικότερα των NPCs (οι φίλοι των RPGs ας μου επιτρέψουν τον ορισμό) είναι ένα από τα δυνατότερα σημεία του παιχνιδιού. Ελάχιστες φορές ένας αντίπαλος στέκεται ακίνητος, περιμένοντας να τον σκοτώσετε. Αντιθέτως, θα δείτε τους εχθρούς να σας περικυκλώνουν, να πυροβολούν με μανία και να κινούνται διαρκώς κάνοντας τη δολοφονία τους δυσκολότερη. Αν μάλιστα υπάρχουν κι ενισχύσεις τριγύρω, θα τους ακούσετε να τις καλούν για να μεγαλώσει το πάρτι! Ο άμαχος πληθυσμός, μόλις ακούσει πυροβολισμό, το βάζει στα πόδια, τρέχει να χτυπήσει το συναγερμό ή, αν τον έχετε κλείσει, πέφτει στα γόνατά σας, προσκυνώντας και παρακαλώντας για τη ζωή του. Υπάρχουν βέβαια και ορισμένοι NPCs που κάθονται απαθείς στη θέση τους, ασχέτως αν οι σφαίρες περνούν σφυρίζοντας δίπλα τους (ή τους πετυχαίνουν αν είστε τόσο ατζαμήδες στο σημάδι...), μάλιστα θα σας βρίσουν αν προσπαθήσετε να τους σώσετε!

Το multiplayer είναι απολαυστικό και το όπλο με τον αριθμό 9 (θυμηθείτε το) θα σας προσφέρει έντονες απολαύσεις. Ωστόσο πάσχει από τη σύγχρονη ασθένεια των Doom-clones και απαιτεί υψηλό bandwidth, για να μπορέσετε να απολαύσετε μαζί με έναν φίλο σας τη χαρά της ατέλειωτης σφαγής (αστειεύομαι, δεν είναι.... ατέλειωτη!) που έχει τη δυνατότητα να σας προσφέρει το Sin. Αν είστε τόσο τυχεροί ώστε να έχετε ISDN σύνδεση, μπείτε στο kali και παίξτε ένα οχταπλό multiplayer Sin! Εσάς τους σκληροπυρηνικούς Quakers μπορεί να μη σας συγκινήσει, αλλά τους υπόλοιπους θα τους κρατήσει προσηλωμένους για αρκετές ώρες...

## ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

Στην προσπάθεια των προγραμματιστών να κυκλοφορήσουν όσο το δυνατό γρηγορότερα το game, υπέπεσαν στο τρομερό σφάλμα να κάνουν τις απαιτήσεις του για ικανοποιητικό gaming υπερβολικά υψηλές σε σχέση με την απόδοση στα γραφικά και τον ήχο που προσφέρει. Ετσι, το Sin χρειάζεται υπολογιστική ισχύ ανάλογη του 3D Studio MAX 2! Ασφαλώς, αυτό είναι αναγκαίο, για να μπορέσετε να παίξετε το Sin χωρίς να χρειαστεί πρώτα να το "πετσοκόψετε" και να έχετε αρκετά frames το δευτερόλεπτο... Οι minimum απαιτήσεις του φαίνονται λογικές, αλλά αν έχετε, για παράδειγμα, έναν P166 χωρίς υποστήριξη 3D, τότε από frame σε frame θα προλαβαίνετε για κάνα καφεδάκι...! Ακόμη όμως κι αν διαθέτετε PII και 3D acceleration, οι προγραμματιστές της Ritual έχουν κάνει πάλι το θαύμα τους. Ο απαιτούμενος χρόνος για το φόρτωμα της πίστας ξεπερνά τα 4 λεπτά (ανεξάρτητα της ταχύτητας του επεξεργαστή, του σκληρού ή της μνήμης!), ενώ η software version φορτώνει πολύ πιο γρήγορα. Και το χειρότερο από όλα, σε περίπτωση που σκοτωθείτε και θέλετε να φορτώσετε ένα save της ίδιας πίστας (η πιο κοινή περίπτωση), το game δεν αντιλαμβάνεται ότι τα δεδομένα που χρειάζεται τα έχει ήδη φορτωμένα, με αποτέλεσμα να φορτώνει τα πάντα από την αρχή!! Εκνευριστική απροσεξία της Ritual.


**Σλουρπ, πίτσα! Αν έβρισκα κι έναν τρόπο να τη φάω...**

| Ε Π Ι Δ Ο Σ Ε Ι Σ | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 91 |
| ΗΧΟΣ | 94 |
| GAMEPLAY | 90 |
| ΑΝΤΟΧΗ | 89 |

**91**



**Θα σας προσφέρει μπόλικη δράση και έντονες συγκινήσεις!**

## ΚΑΤΑΛΗΓΟΝΤΑΣ...

Το Sin είναι ένα πολύ αξιόλογο Doom-clone που φιλοδοξεί να γίνει το νούμερο ένα στις προτιμήσεις σας. Διαθέτει πολύ αξιόλογα στοιχεία και καινοτομίες που δεν έχουμε συναντήσει σε αντίστοιχους τίτλους. Ας μην ξεχνάμε ότι φέρει - κατά κάποιον τρόπο- την υπογραφή της θρυλικής Apogee, No 1 στα shoot' em up των παλιών καλών καιρών, αφού αρκετά μέλη της ανήκουν πλέον στη Ritual. Το Sin σας προ(σ)καλεί να βυθιστείτε στην αμαρτία παρέα με τη μαγευτική ατμόσφαιρά του! Τι λέτε... Θα το επιχειρήσετε;

**DIE BUG!**


**Σκοπεύσατε...**


**Πυρ!**

# AGE of EMPIRES
## THE RISE OF ROME

***Ενα από τα παιχνίδια που έδωσαν νέα πνοή στα real time strategies ήταν το Age of Empires της πασίγνωστης Microsoft. Τα βραβεία που κέρδισε και η απήχηση που είχε και έχει στο κοινό επαλήθευσαν την ανωτέρω άποψη. Ομως οι υπεύθυνοι του παιχνιδιού είχαν ξεχάσει (;) έναν πανίσχυρο πολιτισμό, έναν πολιτισμό με τρομακτική βαρύτητα στην πορεία της ανθρωπότητας. Ο λόγος φυσικά για το ρωμαϊκό, που φιλοδοξεί να καλύψει το Rise of Rome.***

*Του Σωτήρη Μπέλλου*

Το add-on που έρχεται να συμπληρώσει ένα παιχνίδι όπως το Age of Empires θα πρέπει ασφαλώς να διαθέτει στοιχεία που θα το χαρακτηρίσουν επιτυχημένη αγορά. Για να γίνω συγκεκριμένος, εννοώ ότι εκτός από τα έξτρα σενάρια, που ήταν αναμενόμενα, το Rise of Rome θα όφειλε να παρουσιάζει καινούρια units και νέους πολιτισμούς, ενώ βελτιώσεις στο interface δεν θα ήταν καθόλου άχρηστες. Οι φίλοι του Age of Empires θα πρέπει λοιπόν να μείνουν ήσυχοι. Καθένας από τους προαναφερθέντες τομείς καλύπτεται σε αρκετά ικανοποιητικό βαθμό στο Rise of Rome. Θα συναντήσετε τέσσερα νέα campaigns, τέσσερις επιπλέον πολιτισμούς, πέντε νέα units, ορισμένους ήρωες-έκπληξη, καθώς και προσθήκες στο interface που έλειπαν από το αντίστοιχο του αρχικού Age of Empires.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ



Ενα εχθρικό wonder που πρέπει να καταστρέψετε.

### ΣΕΝΑΡΙΑ & ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΙ: Η ΑΝΟΔΟΣ ΤΗΣ ΡΩΜΗΣ

Το Rise of Rome διαθέτει τέσσερα νέα campaigns μικρού αριθμού σεναρίων. Από την άλλη όμως, τα περισσότερα -αν όχι όλα τα- σενάρια απαιτούν αρκετό χρόνο για να ολοκληρωθούν, οπότε ο παίκτης μένει ευχαριστημένος από τη συνολική διάρκεια του single player παιχνιδιού. Το παιχνίδι ασχολείται κυρίως με το ρωμαϊκό πολιτισμό, και μπορώ να γράψω ότι πετυχαίνει απόλυτα να παρουσιάσει το πώς η Ρώμη επικράτησε σε μεγάλο ποσοστό του τότε γνωστού κόσμου. Τι εννοώ; Λοιπόν, ως Ρωμαίος θα ξεκινήσετε φτιάχνοντας τις απαραίτητες οχυρώσεις για την αυτοκρατορία, θα καταπνίξετε την εξέγερση στις Συρακούσες (εκεί σας περιμένει μια έκπληξη, που σχετίζεται με τον Αρχιμήδη!!!) και στη συνέχεια θα πολεμήσετε τους Γαλάτες και τον αρχηγό τους Βεργκικετόριξ (μην πάει ο νου σας στον... "Αστερίξ"). Θα εκστρατεύσετε ενάντια των Βρετανών, θα κληθείτε να τσακίσετε τους πειρατές που εκείνη την εποχή λυμαίνονταν τη Μεσόγειο, ακόμα και την Κλεοπάτρα και τον Αντώνιο θα βρείτε μπροστά σας.

**ΕΤΑΙΡΙΑ**
Microsoft

**ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ**
P-90MHz, Windows 95/98 ή NT 4.0, την έκδοση 1.0 του Age of Empires προεγκαταστημένη, 16MB RAM για W95 / 24MB RAM για NT, 4x CD-ROM, 30MB στον σκληρό, Local Bus SVGA με 1MB, κάρτα ήχου συμβατή με το Direct Sound 5.0 API, 28.8 modem για multiplayer

**ΔΙΑΘΕΣΗ**
Microsoft Hellas, Κηφισίας 56, τηλ.: 6806775

Εκτός αυτών, πρέπει να πνίξετε στο αίμα την περιβόητη εξέγερση των δούλων (βλ. Σπάρτακο) στην τότε Ιταλία! Δεν γνωρίζω αν η χρονική σειρά αυτών των επιχειρήσεων έτσι όπως δίνεται στο παιχνίδι είναι σωστή, αλλά μπορώ να αναφέρω με σιγουριά πως το Rise of Rome βασίζεται όντως σε ιστορικά γεγονότα. Το παιχνίδι καλύπτει και αναβιώνει στις οθόνες μας ένα σημαντικό ποσοστό από τις πιο ιστορικές στιγμές της Ρώμης.

Οι νέες φυλές που παρουσιάζονται είναι φυσικά οι Ρωμαίοι, οι Μακεδόνες (δεν σχολιάζω), οι Carthaginians και οι Palmyrans. Σύμφωνα με τη λογική που χαρακτήριζε το AOE, οι τέσσερις ανωτέρω πολιτισμοί παρουσιάζουν συγκεκριμένα πλεονεκτήματα σε σχέση με τους υπόλοιπους. Για παράδειγμα, οι Ρωμαίοι ξιφομάχοι επιτίθενται κατά 33% γρηγορότερα, ενώ τα Academy units και οι ελέφαντες των

Carthaginians έχουν 25% περισσότερα hit points. Η ίδια λογική δεν θα μπορούσε να λείψει από το Rise of Rome, αφού διαφοροποιεί -έστω για λίγο- τις διαθέσιμες φυλές και, όπως γνωρίζουμε, δίνει διαφορετική δυναμική στα multiplayer games.



Επικεφαλής αυτής της ορδής είναι ο ίδιος ο Αννίβας!!!

## ΝΕΑ UNITS & ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ

Τα πέντε νέα units (υπάρχουν και ορισμένοι ήρωες-έκπληξη, όπως ο Καίσαρας αυτοπροσώπως!) που θα συναντήσετε είναι τα ακόλουθα: Ο Armored Elephant είναι ένα upgrade του War Elephant με -όπως υποδηλώνει το όνομά του- πανοπλία. Είναι ιδιαίτερα ισχυρός ενάντια στα τείχη και τα towers, οπότε να τον χρησιμοποιείτε όταν επιτίθεστε σε οχυρωμένους αντιπάλους! Επίσης θα εκπαιδεύσετε τον Camel Rider, που διαθέτει attack bonus ενάντια σε όλα τα εχθρικά άρματα και units ιππικού. Επιπλέον θα κατασκευάσετε τη Fire Galley (δεν μπορείτε να την κατασκευάσετε αν επιλέξετε Full Tech Tree), μια γαλέρα αληθινό φλογοβόλο (!), καθώς και το Scythe Chariot, που είναι ένα δρεπανηφόρο άρμα, πραγματικός φονιάς των priests, αφού διαθέτει εξαιρετική αντοχή στο conversion -τουλάχιστον σε σχέση με άλλα units- και τους αντιμετωπίζει πιο αποτελεσματικά. Τέλος, θα συναντήσετε και τον Slinger, ο οποίος αποτελεί ένα missile troop που χρησιμοποιεί ένα είδος... σφεντόνας. Μην τον θεωρήσετε αποτυχία, αφού είναι ιδιαίτερα... φιλικός ενάντια στους αντίπαλους τοξότες.

Επίσης, στο Rise of Rome έχουν προστεθεί τέσσερις νέες τεχνολογίες: αρχικά η Logistics (σας θυμίζει λίγο Heroes of Might & Magic 2;), που μόλις διερευνηθεί τα units των Barracks υπολογίζονται ως μισά, αυξάνοντας ουσιαστικά το όριο των 50 μονάδων, η Medicine, που αυξάνει το βεληνεκές του healing των priests, η Tower Shield, που δίνει +1 πανοπλία στο πεζικό ενάντια στις Ballista, Helepolis και τα missile weapons, και, τέλος, η πιο εντυπωσιακή από όλες, η Martyrdom, που σας επιτρέπει να κάνετε convert απευθείας σε ένα εχθρικό unit (εκτός priests) θυσιάζοντας έναν ιερέα σας!

## ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΠΡΟΣΘΗΚΕΣ

Η πιο σημαντική προσθήκη είναι, κατά την άποψή μου, το queuing των units, που δεν υπήρχε στο αρχικό AOE. Αν π.χ. σε ένα Academy θέλετε να εκπαιδεύσετε 5 Phalanx, αντί να περιμένετε να εκπαιδευτεί ο πρώτος, μετά να κάνατε κλικ για τον δεύτερο κ.ο.κ., μπορείτε πλέον με συνεχόμενα κλικ πάνω στο εικονίδιο του στρατιώτη να δηλώσετε πόσα units θέλετε να εκπαιδευτούν. Επιτέλους, γιατί σε αυτό τον τομέα το αρχικό AOE ήταν λίγο οπισθοδρομικό. Επίσης, στα multiplayer games υπάρχει ένα option για να αλλάξετε το limit των μονάδων σας (στο Rise of Rome, θυμίζω, παραμένει 50), ενώ πατώντας το F-11 εμφανίζεται ο population indicator (δείχνει το συνολικό πληθυσμό σας) καθώς και ένας μετρητής χρόνου στο πάνω μέρος της οθόνης. Ακόμα, με το home πλήκτρο η οθόνη κεντράρει στο σημείο όπου συμβαίνει κάτι σημαντικό, αφού ακούσετε κάποιον από τους γνωστούς ήχους του παιχνιδιού (π.χ. σάλπιγγα όταν δέχεστε επίθεση ή έναν... περίεργο ήχο όταν ο αντίπαλος ξεκινά την κατασκευή ενός wonder). Επιπλέον, όταν ξεκινάτε ένα allied game, τα συμμαχικά Town Centers είναι πλέον ορατά.

To Rise of Rome εισάγει επίσης νέους τύπων χαρτών, τους Continental, Mediterranean, Hill Country και Narrows, ενώ παρουσιάζει και ένα νέο μέγεθος στους χάρτες, το Gigantic, που, όπως μαρτυρά το όνομά του, είναι πράγματι γιγαντιαίο! Τέλος, στο CD του Rise of Rome θα βρείτε και το patch αναβάθμισης του AOE στην έκδοση 1.0b.

## ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Σίγουρα ένα πετυχημένο add-on. Προσθέτει το τμήμα που έλειπε ώστε το Age of Empires να γίνει πράγματι κορυφαίο. Με άψογα σκηνοθετημένα campaigns και σενάρια, ορισμένα φοβερά νέα units και προσθήκη του πολύτιμου queuing στα κτίρια, αποτελεί ένα expansion που ειδικά οι φίλοι του Age of Empires δεν πρέπει να χάσουν με τίποτα.

PC

### ΤΟ RISE OF ROME ΣΤΟ INTERNET




Στη διεύθυνση www.microsoft.com/games/aoe-expansion/downloads.html μπορείτε να κατεβάσετε μια trial έκδοση του παιχνιδιού, για να δείτε ίδιοις όμμασι περί τίνος πρόκειται.

### ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

| | |
|---|---|
| ΝΕΟΙ ΧΑΡΤΕΣ | 90 |
| ΝΕΑ UNITS | 86 |
| GAMEPLAY | 89 |
| ΑΝΤΟΧΗ | 89 |

**89**



**Ενα expansion προσεγμένο σε υψηλό βαθμό. Διαθέτει χαρακτηριστικά που εξυψώνουν το ήδη πετυχημένο gameplay του Age of Empires.**



Μια στρατιά των Βαβυλώνιων. Διακρίνετε τις νέες Scythed Chariots και Camel Riders μονάδες.

**Από αυτή τη στήλη οι συντάκτες μας θα σας ενημερώνουν κάθε μήνα για όσα παιχνίδια πέρασαν από τα χέρια τους (και βέβαια... από τον υπολογιστή τους), αλλά δεν έκριναν σκόπιμο να τα περιγράψουν σε αναλυτικά reviews.**

# LINKS LS 1999

| REVIEWER | ΣΠΥΡΟΣ ΠΑΡΑΣΧΗΣ |
|---|---|
| ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ | 82% |

Επιτέλους, κύριοι, έφτασε η ώρα να γίνετε και λίγο αριστοκράτες. Αφήστε λοιπόν κατά μέρος την μπάλα του NBA Live, βάλτε το CD του Starcraft στη θήκη του και ετοιμαστείτε για κάτι κατά πολύ ευγενικότερο: Ετοιμαστείτε για γκολφ.




Προτού αρχίσετε τα χασμουρητά, επιτρέψτε μου να σας αναφέρω ότι το ολοκαίνουριο Links LS 1999 της Access Software, που περιέχεται σε τέσσερα (!) CDs, είναι ένα πράγματι καλό παιχνίδι, ικανό να συναρπάσει τους φίλους του γκολφ και να κρατήσει το ενδιαφέρον των υπόλοιπων.

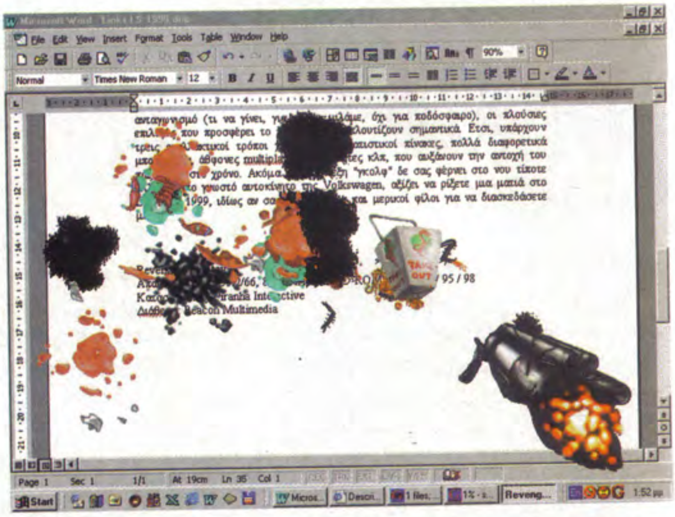
Το πρώτο που θα προσέξετε παίζοντας το παιχνίδι είναι τα γραφικά. Οι περιβάλλοντες χώροι είναι όμορφα σχεδιασμένοι, ενώ οι κινήσεις των αθλητών είναι βιντεοσκοπημένες και εκτελούνται με άφταστο στιλ. Τα ηχητικά εφέ, από την άλλη, δεν είναι κάτι ιδιαίτερο, αλλά ούτως ή άλλως το άθλημα του γκολφ δεν προσφέρεται για εντυπωσιακές ηχητικές επιδόσεις.

Παρ' ότι το gameplay του Links LS 1999 δεν διαφοροποιείται σημαντικά από τον ανταγωνισμό (τι να γίνει, για γκολφ μιλάμε όχι για ποδόσφαιρο), οι πλούσιες επιλογές που προσφέρει το παιχνίδι το εμπλουτίζουν σημαντικά. Ετσι, υπάρχουν τρεις εναλλακτικοί τρόποι χτυπήματος, στατιστικοί πίνακες, πολλά διαφορετικά μπαστούνια, άφθονες multiplayer δυνατότητες κ.ά., που αυξάνουν την αντοχή του παιχνιδιού στο χρόνο. Ακόμα κι αν η λέξη "γκολφ" δεν σας φέρνει στο νου τίποτε άλλο από το γνωστό αυτοκίνητο της Volkswagen, αξίζει να ρίξετε μια ματιά στο Links LS 1999, ιδίως αν σας περισσεύουν και μερικοί φίλοι για να διασκεδάσετε μαζί.

# REVENGE OF THE TOYS

| REVIEWER | ΣΠΥΡΟΣ ΠΑΡΑΣΧΗΣ |
|---|---|
| ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ | 75% |

Δεν αντιλέγω, τα σύγχρονα παιχνίδια στα PCs είναι πολύ εντυπωσιακά αλλά και πολύ μπελαλίδικα, βρε παιδάκι μου. Θέλουν χρονοβόρες εγκαταστάσεις, κάνουν ώρα να φορτωθούν και δεν επιτρέπουν σε κανένα άλλο πρόγραμμα να τρέχει ταυτόχρονα. Ισως για αυτό το λόγο



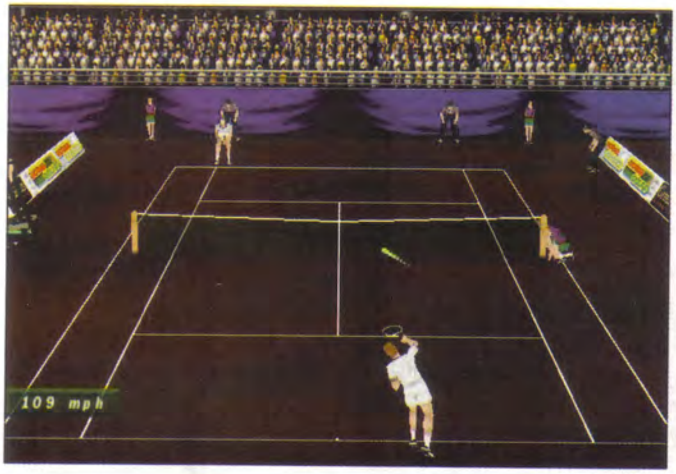
η "παλαιολιθική" πασιέντσα των Windows είναι τόσο δημοφιλής, ιδίως σε όσους παίζουν παιχνίδια στο γραφείο. Μια πιο σύγχρονη λύση για όσους θέλουν να κάνουν ένα ολιγόλεπτο ηλεκτρονικό διάλειμμα από την εργασία τους είναι το Revenge of the Toys. Πρόκειται για μια συλλογή από 9 απλοϊκά παιχνιδάκια, που φορτώνονται και ξεφορτώνονται εν ριπή οφθαλμού, επιτρέποντάς σας να περάσετε μερικά ανέμελα λεπτά διασκέδασης. Τα περισσότερα είναι απλές ασκήσεις σκόπευσης, αλλά διαθέτουν όμορφα γραφικά και χιούμορ. Για παράδειγμα, σε ένα παιχνίδι πρέπει να χτυπήσετε με ένα σφυρί διάφορα ζωύφια που κατακλύζουν το desktop σας και χώνονται στα icons, ενώ σε ένα άλλο ελέγχετε έναν υπάλληλο που από την πολύ καφεΐνη έχει τρελαθεί και θέλει να σπάσει όλες τις συσκευές και τα έπιπλα του γραφείου του. Το Revenge of the Toys είναι ένα διασκεδαστικό και τίμιο πρόγραμμα, που προσφέρει ακριβώς ό,τι υπόσχεται.

# ACTUA TENNIS

| REVIEWER | ΣΠΥΡΟΣ ΠΑΡΑΣΧΗΣ |
|---|---|
| ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ | 69% |

Δύο παίκτες, ένα φιλέ και ένα μπαλάκι: Πάντα είχα την εντύπωση ότι η μεταφορά του τένις στους υπολογιστές μας είναι εύκολη υπόθεση, αλλά η πραγματικότητα με έχει διαψεύσει. Τα περισσότερα από τα παιχνίδια του είδους δεν έχουν καταφέρει να βρουν τον κατάλληλο τρόπο για να αποδώσουν την απλότητα του σπορ μέσα από την απλότητα του χειρισμού. Το Actua Tennis με είχε εντυπωσιάσει όταν το είχα πρωτοδεί στην ECTS, αλλά τελικά δεν κατάφερε να ξεφύγει από τον κανόνα.

Εκ πρώτης όψεως πάντως το παιχνίδι είναι εξαιρετικό. Οι αρχικές οθόνες περιλαμβάνουν πολλές επιλογές (μονοί/διπλοί αγώνες, multiplayer παι-




χνίδια κ.λπ.). Διαθέτει χαρακτήρες που αντιστοιχούν σε πραγματικούς τενίστες, σε αντίθεση με άλλα παιχνίδια. Η παρουσίαση των αγώνων γίνεται με τηλεοπτικό τρόπο. Τέλος, τα γραφικά του είναι λεπτομερή και υποστηρίζουν όλα τα σύγχρονα τεχνολογικά καλούδια, ενώ ο ήχος του είναι πολύ καλός και περιλαμβάνει σχολιασμό των φάσεων από τρεις επώνυμους γνώστες του αθλήματος. Τα βασικά προβλήματα του Actua Tennis ανακύπτουν στο χειρισμό. Τα χτυπήματα δείχνουν ψεύτικα και πολλές φορές το animation των παικτών μοιάζει εκτός τόπου και χρόνου. Το μπαλάκι φαίνεται να κινείται με δική του βούληση στο γήπεδο και, γενικώς, σύντομα η όλη υπόθεση καταντά βαρετή, σαν ξαναζεσταμένη σούπα. Εν κατακλείδι, το Actua Tennis αντιπροσωπεύει μια κακή στιγμή για την Gremlin Interactive.

# BARRAGE

| REVIEWER | ΒΑΣΙΛΗΣ ΤΟΥΛΙΑΣ |
|---|---|
| ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ | 52% |

Στην αρχή σάς δίνει ελπίδες πως θα αποδειχθεί πολύ ενδιαφέρον και θα επιτύχει να σας καθηλώσει για αρκετές ώρες: εντυπωσιακό κουτί, σχόλια της 3Dfx Interactive που τονίζουν τα μοναδικά γραφικά του και ένα ατμοσφαιρικό midi για να σας συνοδεύει την ώρα του -ομολογουμένως βαρετού- install. Ακόμη κι η εισαγωγή, αν και κοινότοπη από πλευράς σχεδίασης, διαθέτει κάτι πρωτότυπο, που θα σας κινήσει το ενδιαφέρον. Πληροφοριακά, ως εισαγωγή έχει τοποθετηθεί ένα διαφημιστικό clip, κατά το οποίο



παρουσιάζονται στους ενδιαφερόμενους αγοραστές (δηλαδή εσάς) οι δυνατότητες του μελλοντικού νέου αεροσκάφους παντός καιρού (μοιάζει με ελικόπτερο αλλά διαθέτει και underwater ability), ωθώντας σας να το αγοράσετε.

Οι πρωτοτυπίες σταματούν εκεί. Το ενδιαφέρον πέφτει κατακόρυφα. Campaign δεν υπάρχει, οι πίστες δεν διακρίνονται από πρωτοτυπία στη σχεδίαση, τα γραφικά -που τόσο έχει καμάρι η εταιρία- δεν είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακά για τα σημερινά δεδομένα. Ο ήχος θα σας παρηγορήσει, όχι για πολύ όμως. Ο χειρισμός, παρ' ότι προσφέρει πολλές δυνατότητες, είναι προβληματικός, αλλά -το σημαντικότερο- ο ίδιος ο στόχος του παιχνιδιού είναι βαρετός. Η συνολική εικόνα που θα έχετε ύστερα από μία ώρα παιχνιδιού (πιστέψτε με, δεν θα το αντέξετε περισσότερο) θα κυμαίνεται από κακή μέχρι χείριστη! Αποφύγετε λοιπόν αυτό το παιχνίδι: Θα σας κάνει να ξεχάσετε τι εστί καλό gaming...

# EXTREME TACTICS

| REVIEWER | ΓΙΑΝΝΗΣ ΒΟΓΙΑΤΖΗΣ |
|---|---|
| ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ | 76% |

Το Extreme Tactics θα μπορούσε να ξεχωρίσει στο χώρο των παιχνιδιών στρατηγικής πραγματικού χρόνου, αλλά η αίσθηση που αποκομίζει κάποιος δημιουργεί σκέψεις του τύπου: "το έχω ξαναδεί αυτό, την έχω ξανακάνει αυτή την κίνηση". Το παιχνίδι υλοποιεί μια πολύ καλή ιδέα: Διαθέ-



τει Unit Editor, με τον οποίο μπορείτε να σχεδιάσετε τις δικές σας μονάδες. Στην πράξη όμως αυτή η ιδέα δεν είναι ικανή από μόνη της να "ανεβάσει" το δημιούργημα της Media Station. Οι μονάδες που μπορείτε να δημιουργήσετε είναι περιορισμένες σε ποικιλία, ενώ είναι μόνο πολεμικές. Το παιχνίδι δεν διαθέτει κτίρια (είτε αμυντικά είτε άλλων χρήσεων), ενώ η συλλογή πόρων είναι τόσο δευτερεύον στοιχείο, ώστε ασχολείστε ελάχιστα με αυτό. Το gameplay δεν διαθέτει καμία πρωτοτυπία και προκαλεί μάλλον περιορισμένο ενδιαφέρον. Το AI των αντίπαλων μονάδων αποδεικνύεται αρκετά υψηλό (στις πρώτες αποστολές ο υπολογιστής θα σας συντρίψει, αν καθυστερήσετε λίγο), αλλά εκείνο των δικών σας είναι σχετικά περιορισμένο. Ο χειρισμός είναι χωρίς λόγο πολύπλοκος, ενώ στην πραγματικότητα το παιχνίδι είναι πολύ απλό. Τα γραφικά του Extreme Tactics αποδεικνύονται φτωχά και ο ήχος μέτριος. Σε γενικές γραμμές, νομίζω ότι ο τίτλος δεν μπορεί να σταθεί με αξιώσεις δίπλα σε παιχνίδια όπως το Starcraft.

PC

# HINTS & TIPS

***Και αυτό το μήνα, όπως θα διαπιστώσετε, η στήλη διαθέτει πλούσιο υλικό κυρίως από παιχνίδια της επικαιρότητας, με πρώτο και καλύτερο το πολυαναμενόμενο expansion για το Age of Empires, Rise of Rome. Τα cheats του είναι πράγματι κορυφαία· οι προγραμματιστές της Microsoft οργίασαν για άλλη μία φορά. Επίσης, στις υπόλοιπες σελίδες της στήλης ξεχωρίζουν τα cheats για το εκπληκτικό rally Colin MacRae (άντε, επιτέλους θα δείτε όλες τις πίστες χωρίς να ιδρώσετε) αλλά και νέα cheats για το Need for Speed 3. Δείτε όμως και έναν εύκολο τρόπο για να θησαυρίσετε στο Caesar 3! Αν πάντως γνωρίζετε cheats που δεν έχουν δημοσιευτεί, στείλτε τα ή μέσω e-mail (galeron@compulink.gr) ή με γράμμα σας στο περιοδικό. Ενεργοποιηθείτε!***

*του Σωτήρη "Cheater Critter" Μπέλλου*

## AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME

Αυτό τον μήνα ξεκινάμε δυναμικά, με cheat κωδικούς για το υπέροχο expansion του πασίγνωστου strategy Age of Empires. Περισσότερα για το add-on θα μάθετε στο review του τεύχους που κρατάτε στα χέρια σας. Πατήστε το enter για να ανοίξετε το chat window, δώστε τους ακόλουθους κωδικούς και στη συνέχεια πατήστε πάλι το Enter για να ενεργοποιηθούν:

**king arthur:** Μεταμορφώνει τα πουλιά του σκηνικού σε δράκους!!! Ενα από τα πιο έξυπνα και διασκεδαστικά cheats που έχω δει ποτέ μου.

**pow big mamma:** Σας δίνει ίσως το πλέον πανίσχυρο unit όλων των εποχών. Ετοιμαστείτε λοιπόν για το φοβερό και τρομερό μωρό πάνω σε trike! Εντάξει, η φαντασία των προγραμματιστών είναι καλπάζουσα, το βλέπουμε και στο ίδιο το παιχνίδι, αλλά μωρό σε trike; Και επιπλέον, 500 hit points; Αν μάλιστα το "σκοτώσετε", θα κάθεται κάτω και θα κλαίει!

**convert this!:** Πληκτρολογήστε το, μαζί με το θαυμαστικό, και θα αποκτήσετε έναν πανίσχυρο priest. Ονομάζεται... Αγιος Francis και σκοτώνει τους εχθρούς του με έναν κεραυνό που χτυπά από τον ουρανό!!!



RISE OF ROME



**Grantlinkspence:** Μεταμορφώνει τα ζώα σε ζώα-βασιλιάδες. Για παράδειγμα, ένας lion θα γίνει lion king, ένας ελέφαντας elephant king κ.λπ. Σιγά το cheat.

**Stormbilly Age of Empires: Rise of Rome:** Πληκτρολογήστε το όπως το βλέπετε (δηλαδή ό,τι βλέπετε από το αριστερό άκρο της στήλης έως και τη δεύτερη άνω-κάτω τελεία - ελπίζω να έγινα σαφής) και θα αποκτήσετε ένα high tech ρομποτάκι! Είναι Walker και χτυπά με δύο κανόνια προσαρμοσμένα στο σκελετό του!

## AGE OF EMPIRES

Καθώς το Age of Empires επανέρχεται στο προσκήνιο με το Rise of Rome, καιρός να σας θυμίσω τα πιο "παλαβά" από τα αρχικά cheats του Age of Empires, που όμως βρίσκουν εφαρμογή και στο Rise of Rome. Για όσους δεν γνωρίζουν, ενεργοποιούνται με τον τρόπο που περιέγραψα προηγουμένως.

**Medusa:** Μόλις ένας villager σκοτώνεται, μετατρέπεται σε black rider. Αν σκοτωθεί ξανά, μετατρέπεται σε heavy catapult!

**Photon man:** Σας δίνει έναν στρατιώτη οπλισμένο με laser, το οποίο χτυπά με τρομερά γρήγορους ρυθμούς. Τονίζω ότι σχεδόν όλα τα units που αποκτάτε με τα cheats εμφανίζονται μπροστά από το Town Hall σας.

**Bigdaddy:** Αποκτάτε ένα σουπερ-αυτοκίνητο οπλισμένο με εκτοξευτή ρουκετών!

**Jack be Nimble:** Οι καταπέλτες εκτοξεύουν χωρικούς, που κάνουν ακροβατικά καθώς πετούν!

**E=mc² trooper:** Αποκτάτε έναν στρατιώτη εξοπλισμένο με εκτοξευτή βλημάτων με πυρηνική κεφαλή!

**Home run:** Καλά, αυτό δεν είναι "παλαβό", αλλά χρησιμοποιώντας το τελειώνετε ανώδυνα το παρόν σενάριο. Χρήσιμο στο Rise of Rome, αν δεν διαθέτετε υπομονή.

## COLIN McRAE RALLY

Συνεχίζουμε δυναμικά με ένα παιχνίδι που σίγουρα θα αφήσει εποχή στα racing games. Αν δεν διαβάσατε το review (ντροπή σας, παλιο-$#%%ÆÆ%), μάθετε ότι είναι το πιο

AGE OF EMPIRES








AGE OF EMPIRES

ρεαλιστικό παιχνίδι με αγωνιστικά αυτοκίνητα που έχετε δει ποτέ σας. Εκτός αυτού διαθέτει κορυφαία γραφικά, ήχο και cheats! Για να ενεργοποιήσετε τα τελευταία, πληκτρολογήστε τους ακόλουθους κωδικούς στην οθόνη όπου θα σας ζητηθεί να δώσετε το όνομά σας. Αν όλα πάνε καλά, θα ακούσετε μια φωνή που θα σας ειδοποιήσει για την ενεργοποίηση του Cheat mode ("Cheat mode enabled") και στη συνέχεια θα μπορείτε να πληκτρολογήσετε ξανά το όνομά σας.

**DARKSIDE:** Οδηγήστε όλες τις πίστες τη νύχτα! Εδώ να δω όσους το παίζουν οδηγάρες!

**BACKAGAIN:** Λοιπόν, αυτό είναι φοβερό. Πληκτρολογήστε το και οδηγήστε όλες τις πίστες ανάποδα, δηλαδή από το Finish ως το Start!

**FREEWAY:** "Ξεκλειδώστε" όλες τις πίστες. Αν έχετε παίξει το παιχνίδι χωρίς cheats, είμαι σίγουρος ότι θα μας ευγνωμονείτε αιώνια! Τόσο δύσκολα είναι τα πράγματα.

**PASSEDOUT:** Δώστε τον έλεγχο στο συνοδηγό. Μη φανταστείτε ότι δεν θα έχετε έλεγχο στο αυτοκίνητό σας, απλώς αν ενεργοποιήσετε την τελευταία κάμερα, θα δείτε πως το τιμόνι το ελέγχει ένα... χέρι από το δεξί κάθισμα!

**WHITEOUT:** Τρέξτε όλες τις πίστες με ομίχλη. Τι; Οχι, ρεπορτάζ δεν έχει.

**CHOIRBOY:** Ο συνοδηγός ακούγεται σαν να έχει εισπνεύσει ήλιο! Πολύ γέλιο.

**ROCKETMAN:** Ενεργοποιήστε το turbo... πέταγμα! Κάθε φορά που πατάτε το χειρόφρενο, το αυτοκίνη-




GET MEDIEVAL

το πραγματοποιεί ένα τεράστιο άλμα!!!

**BIGGUNS:** Διπλασιάστε τη δύναμη του αυτοκινήτου σας.

**TURNBACK:** Οι στροφές γίνονται απίστευτα δύσκολες, έτσι όπως στρίβει το αυτοκίνητο.

**ALIENGOO:** Καθώς κινείται, το αυτοκίνητο θυμίζει ζελέ!!! Αυτό το cheat πρέπει να το δείτε οπωσδήποτε!

**PRESSFAST:** Πληκτρολογήστε το, εξηγήστε τι είναι αυτό που συμβαίνει και κερδίστε πλούσια δώρα από το "PC Master".

Για να απενεργοποιήσετε τα cheats (γιατί να κάνετε κάτι τέτοιο;) αρκεί να πληκτρολογήσετε ξανά τους κωδικούς.

## HOUSE OF THE DEAD

Το House of the Dead είναι ένα όμορφο shoot'em up που θυμίζει το παλιό, καλό Virtua Cop. Αν στο σπίτι των νεκρών γίνατε... μόνιμο μέλος από τα πολλά game over, κάνετε τα ακόλουθα:

Πατήστε το Ctrl στο κυρίως menu και, καθώς το κρατάτε πατημένο, πληκτρολογήστε τους ακόλουθους κωδικούς:

**SKIDMARX:** Ενεργοποιεί τα Cheat και Edit στατιστικά.

**CREATURE:** Ενεργοποιεί ένα Creature Test!

## GET MEDIEVAL

Ενα game που μου θύμισε το παλιό, καλό Gauntlet επί εποχής Spectrum. Για τόσο παλιά μιλάμε! Εκτός από τις ευχάριστες αναμνήσεις, το Get Medieval παρουσιάζει πολύ διασκεδαστικό gameplay, αν τέλος πάντων σας αρέσουν τα παιχνίδια τέτοιου τύπου, καθώς και μια εισαγωγή που αν γνωρίζετε καλά αγγλικά θα σας κάνει να γελάτε μέχρι δακρύων με τον... πανζουρλισμό που επικρατεί μεταξύ των πρωταγωνιστών του παιχνιδιού. Περισσότερα για το παιχνίδι θα μάθετε στο review του αγαπητού DM κ. Κωστάκη. Ιδού τα cheat codes του παιχνιδιού:

**Mpkfa:** Το God mode. Καθόλου πρωτότυπο αλλά πολύ χρήσιμο.

**Mpfps:** Τα frames ανά δευτερόλεπτο. Απορώ γιατί αυτό θεωρείται cheat.

## NEED FOR SPEED 3

Cheats για το τρίτο μέρος της θρυλικής σειράς των Need for Speed (ίσως η πιο ιστορική racing σειρά στα PCs) είχατε βρει στο προηγούμενο τεύχος. Ομως βρήκαμε και άλλα, τα οποία φυσικά και δημοσιεύουμε. Πληκτρολογήστε τα σε ένα menu:

**Allcars:** "Ξεκλειδώνει" όλα τα αυτοκίνητα, συμπεριλαμβανομένων των Pursuit οχημάτων. Στη συνέχεια πληκτρολογήστε τους ακόλουθους









NEED FOR SPEED 3

κωδικούς και κάνετε κλικ στο race, για να οδηγήσετε τα εξής οχήματα:

**Go01:** Σας δίνει το Miata.

**Go02:** Σας δίνει το Toyota Landcruiser.

**Go03:** Οδηγήστε ένα cargo φορτηγό!

**Go04:** BMW! Μη μου πείτε ότι η BMW της σειράς 5 δεν συνοδεύει τα όνειρά σας.

**go05:** Οδηγήστε ένα Plymouth Cuda.

**go06:** Οδηγήστε ένα Ford pick up.

**go07:** Οδηγήστε το θρυλικό Jeep Cherokee!

**go08:** Ε, όχι και van!

**go09:** Αποκτάτε πρόσβαση σε μια Mustang 64/65. Ιστορικό αυτοκίνητο!

**go10:** Ενα pick up μοντέλο της Chevrolet.

**go11:** Το εκπληκτικό Range Rover υπό τις διαταγές σας.

**go12:** Τώρα τι να γράψω! Αν το όνειρό σας είναι να γίνετε οδηγός σχολικού λεωφορείου, ευκαιρία να το πραγματοποιήσετε!

**go13:** Το ίδιο, αλλά αντί για σχολικό βάλτε ένα ταξί.

**go14:** Αμάν πια, τι έχουν οι προγραμματιστές με τα vans;

**go15:** Να και ένα station wagon από τη Volvo, έτσι, για να σπάσει η μονοτονία.

**go16:** Και ένα sedan.

**go17:** Οδηγήστε το Crown Victoria cop car.

**go18:** Οδηγήστε το Mitsubishi Eclipse cop car.

**go19:** Το Grand Am cop car.

**go20:** Και το Range Rover cop car. Ουφ!

## OUTWARS

Ενα αρκετά καλό action game από τη Microsoft, που, όπως όλα δείχνουν, φιλοδοξεί να αποκτήσει την πρωτοκαθεδρία και στα games. Τώρα εγώ αυτό δεν το σχολιάζω, πολύ απλά διότι σε κάθε περιοδικό υπάρχει κάτι που ονομάζεται λογοκρισία. Πάντως το Outwars ήταν πετυχημένο, όπως θα είχατε διαβάσει στο review του τεύχους Οκτωβρίου από τον αγαπητό Μανώλη "Μιμείται-τον-Μπέλλο-αλλά-ο-Μπέλλος-θα-του-δείξει" Φουρνιστάκη. Οσοι ασχολούνται με το παιχνίδι πιθανώς να βρουν χρήσιμους τους ακόλουθους κωδικούς.






OUTWARS

Πληκτρολογήστε τους κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού:

**bigears:** Εναλλαγή των ήχων.

**buzz:** Αποκτήστε special φτερά. Καλό πέταγμα!

**dirtyharry:** Αποκτήστε άπειρα πυρομαχικά.

**framerate:** Απεικονίζει το framerate. Καλά, τι έχουν πάθει όλοι με αυτό το framerate;

**gohome:** Επιστρέψτε στη θέση από την οποία ξεκινάτε.

**keymaster:** Αποκτάτε άπειρα πυρομαχικά για το jet pack.

**macleod:** Είστε άτρωτοι. Βγάλτε τα μάτια σας!

**thrasher:** Ολοι οι εχθροί εμφανίζονται στο ραντάρ.

**weaponcam:** Η κάμερα ακολουθεί τα πυρομαχικά. Καλό!

**Επιλογή επιπέδου:** Πληκτρολογήστε jump ακολουθούμενο από ένα από τα ακόλουθα ονόματα, για να μεταφερθείτε στα αντίστοιχα σενάρια: oasis, anubis, ragnarok, juggernaut και dead.

## CAESAR 3

Ενα πολύ λεπτομερές παιχνίδι στρατηγικής, που όμως παρουσιάζει μια εντελώς ηλίθια λογική, που ρίχνει κατά πολύ τις συνολικές επιδόσεις του τίτλου. Για περισσότερα σας παραπέμπω στο review του γράφοντα στο τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας. Πάντως θα βρείτε το ακόλουθο cheat πολύ χρήσιμο, απλώς γιατί το παιχνίδι στο Career είναι πολύ δύσκολο:

Στο folder του Caesar 3 βρείτε και ανοίξτε με το Wordpad το αρχείο c3_model. Εκεί θα βρείτε όλες τις παραμέτρους για τα κτίρια του παιχνιδιού. Για παράδειγμα, θα συναντήσετε μια γραμμή Coliseum {500, 3, 1, 1 κ.λπ. κ.λπ.}. Αλλάξτε τον πρώτο αριθμό εντός της αγκύλης σε αρνητικό (για παράδειγμα -500, με το μείον ΑΚΡΙΒΩΣ ΠΡΙΝ από τον αριθμό που

# HINTS & TIPS



CAESAR 3



θέλετε να εισαγάγετε), σώστε το κείμενο από το Wordpad με την επιλογή save και κάθε φορά που θα φτιάχνετε ένα Coliseum θα αποκτάτε 500 -ή όσα θέσατε- denarii!!! Το ίδιο ισχύει για όλα τα κτίρια, οπότε θα θησαυρίσετε σίγουρα! Επίσης, ο έκτος αριθμός εντός της αγκύλης αντιπροσωπεύει τον αριθμό των εργαζομένων που απαιτούνται για ένα κτίριο. Στο ίδιο παράδειγμα (Coliseum) ο αριθμός αυτός είναι 25. Αν τον αλλάξετε και στη θέση του δώσετε τον αριθμό 2, πολύ απλά στα "Κολοσσιαία" σας θα δουλεύουν δύο άτομα! Ετσι το εργατικό πρόβλημα που πιθανώς να μαστίζει την πόλη σας θα λυθεί επιτέλους. Οι υπόλοιποι αριθμοί γνωρίζω πως έχουν σχέση με άλλους παράγοντες του παιχνιδιού (π.χ. desirability), άλλωστε επεξηγούνται και στην αρχή του ίδιου του αρχείου, αλλά δεν είμαι ακόμα σίγουρος για τον ακριβή ρόλο τους μέσα στο παιχνίδι, οπότε δεν θέλω να σας γράψω κάτι που δεν είναι 100% εξακριβωμένο. Αν όμως επιθυμείτε να πειραματιστείτε, απλώς φτιάξτε ένα αντίγραφο του αρχείου, διατηρώντας παράλληλα και το αυθεντικό, και αλλάξτε του τα φώτα!

## DUNGEON KEEPER

Ενα αρκετά παλιό παιχνίδι, αλλά και μόνο το ότι εσείς παίζατε τους κακούς το καθιστούσε ενδιαφέρον. Υστερα από παράκληση του φίλου Στέφανου, δημοσιεύουμε το ακόλουθο cheat:

Στην κυρίως οθόνη πληκτρολογήστε please give all. Ξεκινήστε το παιχνίδι. Εχετε αποκτήσει όλα τα creatures, κτίρια και παγίδες.

Επίσης, ρίξτε στον ναό σας έναν Bile Demon, μία Dark Mistress και ένα Troll (μα τι σας φταίει το άμοιρο το Τρολάκι) και παραστείτε στη γέννηση ενός Horned Reaper. Knock yourselves out!

## BUST A MOVE 2

Ενα παιχνίδι που θυμίζει τις παλιές, ρομαντικές εποχές των platforms. Βέβαια παιχνίδια όπως το Bust A move 2 ποτέ δεν με συγκίνησαν ιδιαίτερα (σσς... μην το ακούσει ο Κωστάκης), αλλά όπως και να το κάνουμε, έχουν το δικό τους κοινό. Για να περάσετε στην επόμενη πίστα, πατήστε τα πλήκτρα E και W ταυτόχρονα.

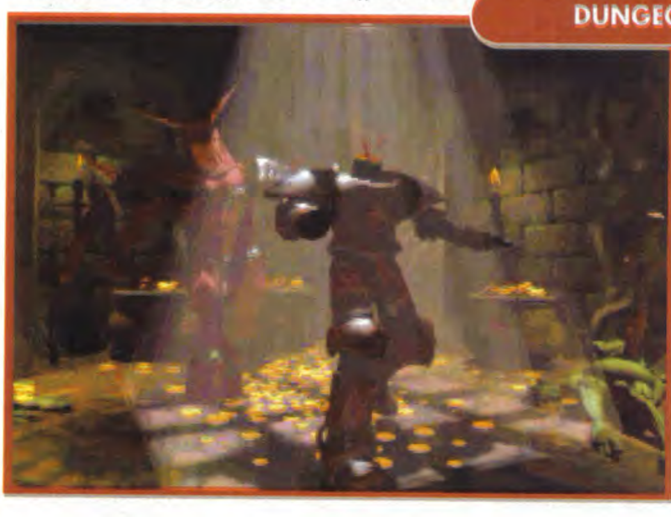
## INDEPENDENCE DAY

Οχι το καλύτερο game όλων των εποχών (sic!), αλλά οι φίλοι της ταινίας έδειξαν την εκτίμησή τους. Για να αποκτήσετε πρόσβαση σε ένα Cheat menu, κάνετε τα ακόλουθα:

Στο κυρίως menu του παιχνιδιού επιλέξτε Options και στη συνέχεια Players Name. Πληκτρολογήστε -χωρίς space- RADARMY και στη συνέχεια επιλέξτε END. Επιλέξτε το Exit από τα Options, ώστε να μεταφερθείτε ξανά στο κυρίως menu. Εκεί πατήστε ταυτόχρονα τα πλήκτρα Ctrl, δεξί Shift και 8. Τώρα θα αποκτήσετε πρόσβαση σε ένα Cheat menu.

PC

DUNGEON KEEPER





# DUNE 2000
# MISSION ACCOMPLISHED!

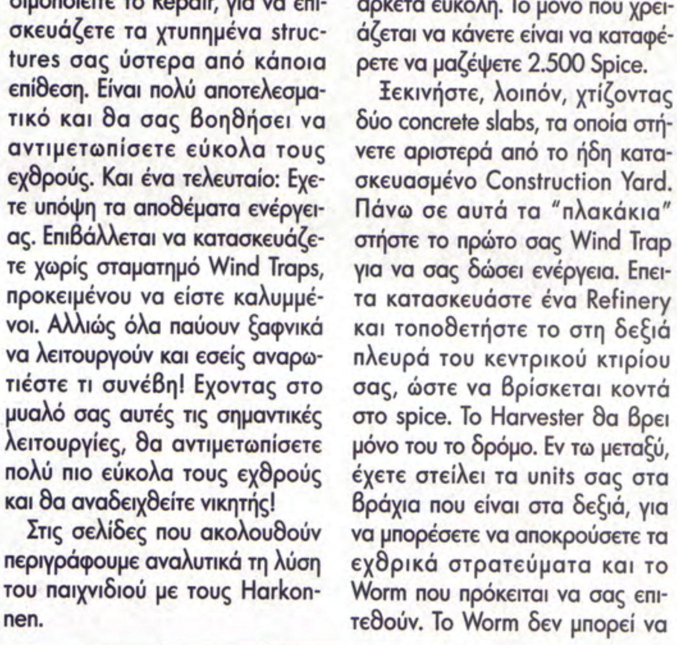
**Σίγουρα όλοι θυμάστε πόσο δύσκολο ήταν το Dune 2 και πόσο ταλαιπωρηθήκατε για να φέρετε σε πέρας τις αποστολές του. Μη νομίζετε ότι το Dune 2000 είναι ευκολότερο. Γι' αυτό πρέπει να έχετε υπόψη ορισμένες πολύ σημαντικές λεπτομέρειες, οι οποίες θα σας βοηθήσουν να περάσετε όλες τις αποστολές και των τριών ομάδων.**

*του Δημήτρη "orcus" Πολυκανδρίτη*

Καταρχήν, επιβάλλεται να γνωρίζετε ότι τα structures, που δεν είναι χτισμένα πάνω σε concrete slab, έχουν τη μισή ενέργεια από ό,τι θα είχαν αν τα είχατε στήσει πάνω σε αυτά τα "πλακάκια". Αυτό σημαίνει ότι έχουν και τη μισή απόδοση - όπως τα Wind Traps που, εάν είναι χτισμένα μόνο στο έδαφος, δεν παρέχουν τόσο μεγάλη ποσότητα ενέργειας όση θα παρείχαν εάν ήταν σε concrete slab. Αρα, τουλάχιστον τα Wind Traps καλό είναι να στήνονται μόνιμα πάνω στα concrete. Επίσης, δεν πρέπει να σταματάτε καθόλου την παραγωγή των units, γιατί δεν θα έχετε ενισχύσεις σε περίπτωση που τις χρειαστείτε. Ακόμα κι αν βρίσκεστε σε ώρα μάχης, μην παραλείπετε τη συνεχή και αδιάκοπη κατασκευή tanks, troopers κ.λπ., ώστε να μπορείτε να αντεπεξέρχεστε διαρκώς στις ανάγκες σας, αλλά και να έχετε καλυμμένη την base σας σε περίπτωση απροσδόκητης εχθρικής επίθεσης. Επιπλέον, όσον αφορά σε έναν άλλον εχθρό, τον πονηρό Worm, υπάρχει τρόπος αντιμετώπισης: Τα tanks και τα "φαντάρακια", εάν είναι τοποθετημένα σε σωστά σημεία και πάνω σε βράχους, μπορούν να σκοτώσουν το Worm με ελάχιστες απώλειες (ίσως και καμία).

Στη συνέχεια, μπορείτε να χρησιμοποιείτε το Repair, για να επισκευάζετε τα χτυπημένα structures σας ύστερα από κάποια επίθεση. Είναι πολύ αποτελεσματικό και θα σας βοηθήσει να αντιμετωπίσετε εύκολα τους εχθρούς. Και ένα τελευταίο: Εχετε υπόψη τα αποθέματα ενέργειας. Επιβάλλεται να κατασκευάζετε χωρίς σταματημό Wind Traps, προκειμένου να είστε καλυμμένοι. Αλλιώς όλα παύουν ξαφνικά να λειτουργούν και εσείς αναρωτιέστε τι συνέβη! Εχοντας στο μυαλό σας αυτές τις σημαντικές λειτουργίες, θα αντιμετωπίσετε πολύ πιο εύκολα τους εχθρούς και θα αναδειχθείτε νικητής!

Στις σελίδες που ακολουθούν περιγράφουμε αναλυτικά τη λύση του παιχνιδιού με τους Harkonnen.



Παρατάξτε τα units σας όπως στη φωτογραφία.

## HARKONNEN
### MISSION 1


Κάνετε κλικ στο σημείο που υποδεικνύεται.

Η πρώτη αποστολή σας είναι αρκετά εύκολη. Το μόνο που χρειάζεται να κάνετε είναι να καταφέρετε να μαζέψετε 2.500 Spice.

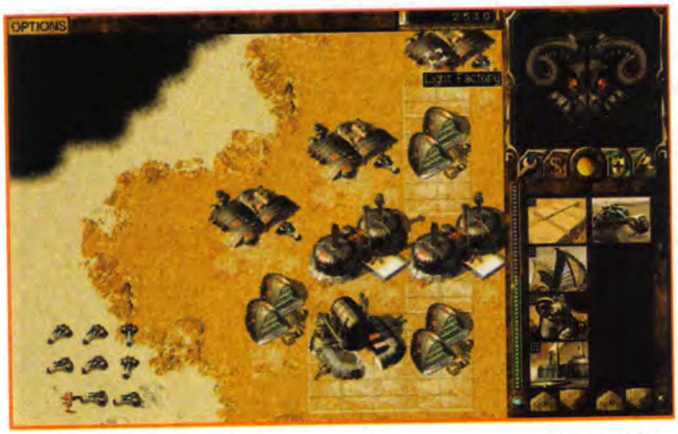
Ξεκινήστε, λοιπόν, χτίζοντας δύο concrete slabs, τα οποία στήνετε αριστερά από το ήδη κατασκευασμένο Construction Yard. Πάνω σε αυτά τα "πλακάκια" στήστε το πρώτο σας Wind Trap για να σας δώσει ενέργεια. Επειτα κατασκευάστε ένα Refinery και τοποθετήστε το στη δεξιά πλευρά του κεντρικού κτιρίου σας, ώστε να βρίσκεται κοντά στο spice. Το Harvester θα βρει μόνο του το δρόμο. Εν τω μεταξύ, έχετε στείλει τα units σας στα βράχια που είναι στα δεξιά, για να μπορέσετε να αποκρούσετε τα εχθρικά στρατεύματα και το Worm που πρόκειται να σας επιτεθούν. Το Worm δεν μπορεί να κάνει attack στις μονάδες σας, αν αυτές βρίσκονται πάνω στα βράχια. Αντίθετα, εάν τις έχετε στην άμμο, θα τις καταβροχθίσει με μεγάλη ευκολία!

Οσο λοιπόν εσείς θα ασχολείστε με τις μικροεπιθέσεις του εχθρού, το Harvester θα αυξάνει τα έσοδά σας και, όταν αυτά φθάσουν το ποσό των 2.500, τότε... MISSION ACCOMPLISHED!

### MISSION 2


Κάνετε κλικ σε αυτό το σημείο.

Από εδώ τα πράγματα αρχίζουν και δυσκολεύουν. Αποστολή σας είναι να καταστρέψετε όλα τα forces των Ατρειδών. Ξεκινάτε με το Construction Yard ήδη στημένο. Χτίστε δύο concrete slab και επάνω τους τοποθετήστε το Wind Trap. Στη συνέχεια φτιάξτε ένα Refinery πάνω από το Construction Yard (για να είναι κοντά στο Spice) και ταυτόχρονα προσέξτε τις εχθρικές επιθέσεις στα νότια. Αφού τελειώσει το πρώτο, ξεκινήστε και δεύτερο Refinery και αμέσως μετά κατασκευάστε ένα Wind Trap. Μετά το δεύτερο Refinery θα παρατηρήσετε πως έχετε δύο Harvesters, τα οποία θα πρέπει να προφυλάξετε από το Worm. Κατόπιν βλέπετε ότι σας δίνεται ένα νέο structure, το Light Factory. Προσπαθήστε να χτίσετε τρία τέτοια, γιατί όσο πιο πολλά έχετε τόσο πιο γρήγορα θα παράγονται τα units σας. Αφού ετοιμαστεί το πρώτο, ξεκινήστε την παραγωγή trikes και παρατάξτε τα στα αριστερά της base σας, προσέχοντας το πονη-




Να μία καλή κίνηση για να παράγετε γρήγορα τα units σας. Στήστε 3 Light Factory κατ' αυτόν τον τρόπο.

ρό Worm. Οταν φτάσετε στα είκοσι, ξεκινήστε επίθεση προς τα δυτικά, όπου βρίσκεται η εχθρική base. Κατά την επίθεσή σας πρέπει τα trikes να είναι συγκεντρωμένα και, σε περίπτωση που δεχθούν επίθεση από Worm, μην τα σκορπίσετε, αλλά αφήστε τα να το σκοτώσουν (το πολύ να χάσετε τρία). Μην ξεχνάτε να παράγετε συνέχεια units την ώρα της μάχης, για να στείλετε ενισχύσεις, αν χρειασθεί.

## MISSION 3



Κάνετε κλικ σε αυτό το σημείο.

Η τρίτη αποστολή σας είναι να συντρίψετε τα units των Ατρειδών. Ξεκινήστε, λοιπόν, με το γνωστό τρόπο κατασκευής Wind Trap, το οποίο θα τοποθετήσετε κάτω από το Construction Yard. Μετά κατασκευάστε δύο Refineries και χτίστε τα αριστερά από το κεντρικό κτίριό σας. Συνεχίστε κατασκευάζοντας ένα Light Factory, το οποίο θα στήσετε στα δεξιά της base σας, δίνοντας ιδιαίτερη προσοχή στην ενέργειά σας. Μη βιαστείτε να κάνετε τα upgrades σε αυτό το structure, αλλά συνεχίστε να παράγετε μερικά trikes για αρχή. Χτίστε τρία Light Factories κρατώντας συνεχώς αποθέματα ενέργειας, αλλιώς μειώνεται η ταχύτητα παραγωγής των units. Η base των εχθρών βρίσκεται στη νότια πλευρά του χάρτη σας. Προσέξτε όμως τις εχθρικές επιθέσεις και το Worm από δεξιά. Σε αυτό το σημείο ήρθε η ώρα να κατασκευάσετε το Barrack, με το οποίο θα σας δοθεί η δυνατότητα να φτιάξετε το Outpost (radar). Ετσι θα έχετε σφαιρική αντίληψη του χάρτη από το mini map και θα ελέγχετε ευκολότερα τις εχθρικές κινήσεις.

Τα quad είναι πολύ αποτελεσματικά στα μηχανικά units. Ωστόσο επιβάλλεται να έχετε πολλά trikes για τις επιθέσεις από τα "φανταράκια". Οταν θα έχετε συγκεντρώσει είκοσι με τριάντα units, ξεκινήστε επίθεση. Καταρχήν, στηθείτε έξω από την base του εχθρού, περιμένοντας δική του ανταπόκριση. Οι επιθέσεις του θα είναι άτακτες, ενώ εσείς θα είστε οργανωμένοι. Αφού αποτελειώσετε όσα εχθρικά units σας αντιστέκονται, εισβάλλετε στην base τους.

## MISSION 4

Σιγά σιγά η αυτοκρατορία των Harkonnen επεκτείνεται με τη δική σας βοήθεια. Στην τέταρτη αποστολή είστε υποχρεωμένοι να εξουδετερώσετε όλα τα εχθρικά units που υπάρχουν στο χάρτη. Προτού ξεκινήσετε δώστε προσοχή στο εξής: Σε αυτήν την πίστα μη στήνετε τις bases σας πολύ αριστερά, γιατί θα χτυπηθούν από τις επιθέσεις του εχθρού.




Παραταχθείτε στο μοναδικό πέρασμα της βάσης σας, περιμένοντας τα εχθρικά units.

Κατασκευάστε ένα Wind Trap (ξέρετε πλέον με ποιο τρόπο) και τοποθετήστε το στα αριστερά του Construction Yard σας. Ταυτόχρονα, μετακινήστε τα units σας βόρεια, φυλάγοντας το μοναδικό πέρασμα από τους εχθρούς. Στη συνέχεια φτιάξτε δύο Refineries και στήστε τα πάνω από το Construction Yard για γρήγορη περισυλλογή spice.

Επειτα κατασκευάστε ένα Heavy Factory αριστερά του Wind Trap και κάνετε αμέσως το upgrade. Με τον τρόπο αυτό θα έχετε τη δυνατότητα να κατασκευάσετε ένα νέο είδος tank, το combat tank. Παράλληλα, με την αναβάθμιση παράγετε ένα Harvester. Δώστε προσοχή στα αποθέματα ενέργειας. Κατασκευάστε δύο Heavy Factories και πέντε Harvesters, φυλάγοντάς τα από το Worm, γιατί σε αυτήν την πίστα είναι πολύ δύσκολο να τα σώσετε. Στη συνέχεια, εκμεταλλευτείτε το Repair Pad επισκευάζοντας τα χτυπημένα units. Εάν στήσετε τα tanks σας κατά μήκος του βράχου, οι εχθροί θα πέφτουν στα πυρά τους αβοήθητοι! Οταν ολοκληρωθεί η παραγωγή των πέντε Harvesters, ξεκινήστε τα combat tanks, εφοδιάζοντας το μέτωπο.

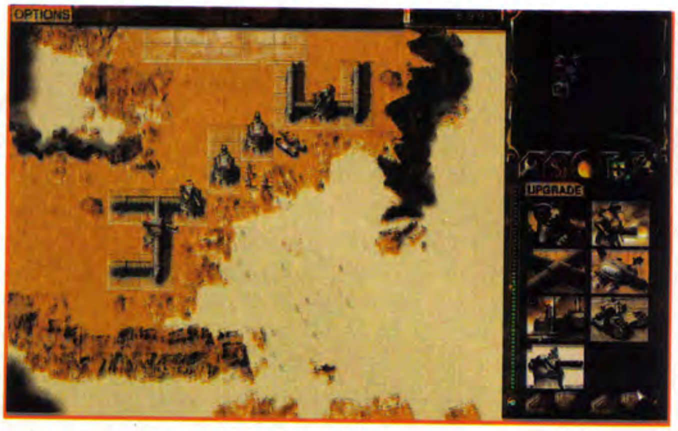
Το επόμενό βήμα σας είναι να κατασκευάσετε Barracks για να σας δοθεί το Outpost. Κάνετε το upgrade του και στήστε το radar. Παρατηρείτε την εμφάνιση ενός νέου unit, του λεγόμενου engineer, το οποίο για πολλούς είναι ασήμαντο (βλ. Tips). Οταν συγκεντρώσετε αρκετά




Στήστε τα units σας εδώ για protection.




Η μία από τις δύο σπηλιές που πρέπει να χτυπήσετε για να τελειώσει η αποστολή.




Μα καλά, από πού πάνε να περάσουν οι εχθροί;

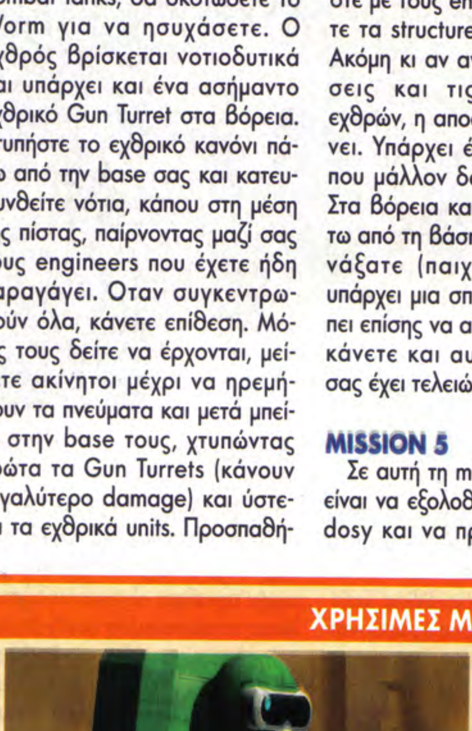
combat tanks, θα σκοτώσετε το Worm για να ησυχάσετε. Ο εχθρός βρίσκεται νοτιοδυτικά και υπάρχει και ένα ασήμαντο εχθρικό Gun Turret στα βόρεια. Χτυπήστε το εχθρικό κανόνι πάνω από την base σας και κατευθυνθείτε νότια, κάπου στη μέση της πίστας, παίρνοντας μαζί σας τους engineers που έχετε ήδη παραγάγει. Οταν συγκεντρωθούν όλα, κάνετε επίθεση. Μόλις τους δείτε να έρχονται, μείνετε ακίνητοι μέχρι να ηρεμήσουν τα πνεύματα και μετά μπείτε στην base τους, χτυπώντας πρώτα τα Gun Turrets (κάνουν μεγαλύτερο damage) και ύστερα τα εχθρικά units. Προσπαθήστε με τους engineers να κλέψετε τα structures των αντιπάλων. Ακόμη κι αν ανατινάξετε τις βάσεις και τις μονάδες των εχθρών, η αποστολή δεν τελειώνει. Υπάρχει ένα μικρό σημείο που μάλλον δεν θα προσέξετε. Στα βόρεια και νοτιοδυτικά, κάτω από τη βάση που μόλις ανατινάξατε (παιχταράδες μου!), υπάρχει μια σπηλιά που θα πρέπει επίσης να ανατινάξετε. Μόλις κάνετε και αυτό, η αποστολή σας έχει τελειώσει.

### MISSION 5

Σε αυτή τη mission στόχος σας είναι να εξολοθρεύσετε τους Ordosy και να προστατεύσετε το radar σας. Ξεκινώντας, συγκεντρώστε όλα τα units σας κάτω από τα δύο Gun Turrets. Επειδή το Construction Yard είναι ήδη έτοιμο, κατασκευάστε αμέσως δύο Refineries και τοποθετήστε τα πάνω δεξιά από το επίσης έτοιμο Wind Trap. Κάτω, χρησιμοποιώντας τα tanks σας, προσπαθήστε να πατήσετε(!) όσο περισσότερους "φαντάρους" μπορείτε, επισκευάζοντας ταυτόχρονα τα Gun Turrets σας (δώστε ιδιαίτερη προσοχή σε αυτά, γιατί προστατεύουν το Outpost). Ταυτόχρονα θα δεχθείτε μια επίθεση στην επάνω base σας, την οποία θα αποκρούσετε με τις ενισχύσεις που έχουν ήδη καταφθάσει (κάτω από το Construction Yard). Επειτα, κατασκευάζετε το Heavy Factory, προσέχοντας τα αποθέματα της ενέργειας και παράγετε τρία Harvesters. Υστερα από τα Harvesters ξεκινήστε την παραγωγή Combat Tanks. Στη συνέχεια, φτιάξτε γρήγορα ένα Barrack, για να σας δώσει τη δυνατότητα να φτιάξετε Gun Turrets. Κατασκευάστε συνολικά τρία και τοποθετήστε τα επάνω στα concrete slabs μαζί με τα υπόλοιπα. Πρέπει να έχετε κάτω πέντε κανόνια, έτσι ώστε να αποκρούετε εύκολα τις επιθέσεις των εχθρών. Καλό είναι οι δυνάμεις σας να συγκεντρώνονται δεξιά από τη βάση σας, γιατί οι εχθροί καταφθάνουν από την ανατολική πλευρά. Κατασκευάστε το High Tech Factory, το οποίο σας δίνει τα πολύ δυνατά Carryall. Φτιάξτε τέσσερα (εάν υπάρχει χρόνος και χρήμα φτιάξτε περισσότερα). Αυτά μεταφέρουν τα Harvesters σας από το Refinery στο Spice και αντίθετα. Ετσι μειώνονται οι επιθέσεις των εχθρών και των Worms και επιταχύνεται η διαδικασία συλλογής.

Αφού τελειώσει το High Tech Factory, ξεκινήστε την κατασκευή του Ix Research Center. Με αυτόν τον τρόπο θα μπορείτε να παράγετε τα Missile Tanks (φτιάξτε πολλά). Μεταφέρετε το στρατό σας πιο δεξιά, για να προσέχετε τα Harvesters και να μαζεύετε ακίνδυνα το Spice. Μην ξεκινήσετε ακόμα επιθέσεις. Περιμένετε

## ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ & TIPS



Engineer: Ο καλύτερος φίλος σας!

Επειδή ξέρω πόσο θα ταλαιπωρηθείτε για να τελειώσετε το παιχνίδι, αποφάσισα να σας δώσω μερικά tips που θα σας βοηθήσουν να φτάσετε στη νίκη πιο γρήγορα και πιο εύκολα.

**Engineer:** Η ειδικότητά του είναι να κλέβει structures και να τα κάνει δικά σας, επιτρέποντάς σας να τα χρησιμοποιείτε για δικό σας όφελος!

**Carryalls:** Είναι τρομερά αεροπλάνα που θα σας γλιτώσουν από τις απώλειες units. Μεταφέρουν τα Harvesters από το Refinery στο Spice και αντίθετα. Ετσι τα γλιτώνετε από τις επιθέσεις των εχθρών και το Spice έρχεται πολύ πιο γρήγορα.

**Repair:** Αν ένα Tank χρειάζεται επισκευή δεν είναι ανάγκη να πάτε στο Repair Pad. Απλώς πατήστε πάνω του το Repair των κτιρίων και αυτόματα το Carryall θα το μεταφέρει στο Repair Pad.

έως ότου να έχετε 30-35 Missile και Combat Tanks συνολικά. Στη συνέχεια προχωρήστε βορειοανατολικά και στηθείτε έξω από την πύλη της εχθρικής βάσης, σε τέτοια απόσταση που να μη σας χτυπάει το Gun Turret της. Περιμένετε να σας επιτεθούν πρώτοι οι εχθροί και μόλις τους συντρίψετε προχωρήστε στην base τους, χτυπώντας πρώτα το κανόνι. Πρέπει να στέλνετε συνεχώς ενισχύσεις, για να επιταχυνθεί η εξόντωση των εχθρικών μονάδων.

Αφού τελειώσετε με αυτήν την base, συγκεντρώστε όλες τις μονάδες σας στα νοτιοδυτικά, για να καταλάβετε και τη δεύτερη βάση του εχθρού. Επιτεθείτε καταστρέφοντας πρώτα τα Gun Turrets και μετά... terminate them!

## MISSION 6



Κάνετε κλικ εδώ!

Αποστολή σας εδώ είναι να καταστρέψετε το Starport των εχθρών. Ξεκινήστε στήνοντας το Construction Yard. Αμέσως μετά ετοιμάστε ένα Wind Trap και τοποθετήστε το στα αριστερά του κεντρικού κτιρίου σας. Συνεχίστε με δύο Refineries στημένα στη δεξιά πλευρά του Construction Yard, ενώ παράλληλα στείλτε όσο στρατό έχετε πάνω από την base σας. Προσοχή! Στη δεξιά μεριά υπάρχουν τρία εχθρικά units (και αργότερα άλλα δύο) που θα χτυπήσουν το Harvester. Αν μπορείτε, πατήστε τα με το ίδιο το Harvester.

Στη συνέχεια, χτίστε το Heavy Factory πάνω από το Wind Trap (για γρήγορο ανεφοδιασμό), δίνοντας μεγάλη προσοχή στα αποθέματα ενέργειας που σας έχουν απομείνει. Τα κτίρια ανεφοδιασμού καθώς και τα units σας καλό θα ήταν να τα τοποθετήσετε πάνω από το Construction Yard (όπως στη φωτογραφία), για να είναι πιο προσιτά στα μέτωπα της μάχης. Αφού ετοιμαστεί λοιπόν το Heavy Factory, ξεκινήστε την παραγωγή τριών Harvesters. Ο ανεφοδιασμός είναι αρκετός για τις πρώτες επιθέσεις.




Μία εχθρική βάση προτού την επισκεφθεί ο engineer.

Επειτα, κατασκευάστε Barracks για να μπορέσετε να παράγετε τα πεζά units (κοινώς τα "φανταράκια"!) και για να σας δοθεί η δυνατότητα να χτίσετε το Outpost. Δώστε μεγάλη προσοχή στην περιοχή πάνω από τα Harvesters για πιθανή παρουσία εχθρικών units και Worm. Κατασκευάστε το Outpost και στήστε το αριστερά από το Wind Trap. Για πρώτη φορά σας δίνεται το Starport. Το κατασκευάζετε και μετά το τρίτο Harvester ξεκινάτε παραγωγή Combat Tanks. Στα δεξιά της οθόνης σας, στην μπάρα των units, θα δείτε τη λέξη Starport. (Τι όμορφο υπερμάρκετ! Αραγε κάνει delivery;) Αφού το πατήσετε, παραγγέλνετε για αρχή τρία Carryall, τρία Missile Tanks και πατάτε το button που γράφει PURCHASE για επιβεβαίωση της εντολής σας.

Οι πιο δύσκολες επιθέσεις έρχονται από βόρεια - και από τα ανατολικά όμως ο εχθρός δεν είναι αμελητέος. Για το λόγο αυτόν χτίστε δεξιά από το Refinery σας, πάνω σε concrete slab, τέσσερα Gun Turrets. Οταν το Starport ολοκληρώσει την αποστολή που του αναθέσατε, κατασκευάστε και άλλα Missile Tanks, Combat Tanks και Carryalls, έως ότου το εικονίδιο του unit γίνει γκρίζο (δεν σας επιτρέπει να φτιάξετε άλλα). Αν ο εχθρός επιχειρήσει να χτυπήσει τα units σας, καλό θα είναι να τον παρασύρετε προς την άμυνά σας. Τα υπόλοιπα αφήστε τα στα turrets!

Αφού, λοιπόν, συγκεντρώσετε συνολικά τριάντα Missile και Combat Tanks, πάρτε μαζί σας και τρεις engineers (με αυτούς μπορείτε κατά τη διάρκεια της μάχης να κλέψετε βάση του εχθρού και να παράγετε από εκεί - έξυπνο, ε;) και επιτεθείτε στην εχθρική βάση στο βόρειο μέρος της πίστας. Στήστε τα units σας έξω από την base του εχθρού και αφήστε τον να έρθει καταπάνω σας. Μόλις κοπάσει η επίθεσή του, θα ξεκινήσετε εσείς χτυπώντας τα δύο Gun Turrets και θα εισβάλετε μέσα σπέρνοντας το χάος. ΠΡΟΣΟΧΗ! Μην ξεχνάτε την άμυνα της base σας, γιατί όσο εσείς πολεμάτε επάνω, οι εχθροί θα σας επιτεθούν. Επίσης, μη σταματήσετε την παραγωγή units, γιατί θα χρειασθείτε ενισχύσεις.

Κατασκευάστε το Repair Pad και επισκευάστε τα χτυπημένα units σας. Αφού ετοιμαστούν, προχωρήστε βορειοανατολικά (παίρνοντας μαζί και αυτά που κατασκευάσατε όλη αυτή την ώρα) προς τη δεύτερη base του εχθρού και κάνετε ό,τι ακριβώς και στην πρώτη. Θα πρέπει να στέλνετε συνεχώς ενισχύσεις για να κερδίσετε τη μάχη. Αφού καταστρέψετε τα Gun Turrets, χτυπήστε το Starport και βγείτε νικητές.




Η ίδια βάση μετά τον engineer.

## MISSION 7

Στην αποστολή αυτή πρέπει να καταστρέψετε όλους τους εχθρούς των Harkonnen. Και εδώ επιβάλλεται να χτίσετε όλα τα structures σας πάνω σε concrete slabs, γιατί θα αντιμετωπίσετε αεροπορικές επιθέσεις (όπως και σε προηγούμενες αποστολές). Αυτήν τη φορά δεν θα ξεκινήσετε με το συνηθισμένο τρόπο, αλλά με στρατό και έναν engineer, με τη βοήθεια του οποίου θα "κλέψετε" το Construction Yard που βρίσκετε ακριβώς από κάτω σας. Γι' αυτό πρέπει οπωσδήποτε να καταφέρετε να κρατήσετε τον engineer ανέπαφο από τα εχθρικά πυρά.

Επομένως, κατεβαίνετε, μάχεστε και νικάτε, κλέβετε το Construction Yard και στήνετε στο Wind Trap από τη δεξιά πλευρά




Προσέξτε τις εναέριες επιθέσεις.

του κεντρικού κτιρίου. Επειτα, κάνετε το upgrade του για να σας δώσει τα μεγαλύτερα concrete slabs. Επίσης, ανατινάξτε το εχθρικό Wind Trap και στη θέση του τοποθετήστε το πρώτο σας Refinery. Μετά ξεκινήστε δεύτερο και χτίστε το ακριβώς επάνω από το πρώτο. Στη συνέχεια στήστε ένα Heavy Factory στα αριστερά κάτω από το Refinery και ξεκινήστε την παραγωγή Harvester.

Επειτα, φτιάξτε ένα Barrack, τοποθετήστε το δίπλα στην κεντρική βάση σας και αρχίστε να παράγετε tanks. Δίπλα από το Barrack χτίστε ένα Wind Trap και μπροστά του βάλτε Gun Turrets καθώς και ένα Siege Tank. Δώστε ιδιαίτερη προσοχή στα δυτικά και νότια του χάρτη για εχθρικές επιθέσεις. Αν τα οικονομικά σας το επιτρέπουν, ξεκινήστε τα upgrades όλων των βάσεων. Συνεχίστε χτίζοντας δύο Turrets πάνω από την base σας και μετά από κάτω, αφού έχει προηγηθεί το Repair Pad για την επισκευή των Tank σας. Κατασκευάστε το Outpost, με το οποίο θα μπορέσετε να φτιάξετε τα Rocket Turrets που χρησιμεύουν και ως αντιαεροπορικά. Επειτα φτιάξτε και το Starport, από το οποίο θα παραγγείλετε τέσσερα Carryalls και δύο Missile Tanks.

Εφοδιάστε την άμυνά σας, τοποθετώντας από ένα Rocket Turret πάνω αριστερά και κάτω αριστερά από τη βάση σας. Μετά κατασκευάστε το Ix Research Center. Θα σας βοηθήσει να φτιάξετε το Devastator, ένα από τα πιο δυνατά όπλα των Harkonnen. ΠΡΟΣΟΧΗ ΣΤΙΣ ΕΝΑΕΡΙΕΣ ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ! Αφού συγκεντρώσετε τριάντα Missile Tanks και Devastators, ξεκινήστε επίθεση στα δυτικά. Στήνεστε έξω από την base τους και περιμένετε να κάνουν το πρώτο βήμα. Οταν έρθουν και τους αντιμετωπίσετε, χτυπήστε τα δύο Turrets τους και εισχωρήστε. Μόλις τελειώσετε επιστρέψτε στη βάση σας, κατασκευάστε πολλά Devastators και ετοιμαστείτε για επίθεση στην ανατολική βάση των εχθρών.

Καλό θα ήταν να κατασκευάσετε και δεύτερο Heavy Factory, ώστε να παράγονται πιο γρήγορα τα Tanks σας. Παράλληλα, φτιάχνετε και τρίτο Refinery. Οταν θα έχετε σαράντα πέντε με πενήντα καινούρια Devastators (χρειάζονται πολλά), ξεκινήστε επίθεση δεξιά, παίρνοντας μαζί και τα προηγούμενα units που έχετε ήδη επισκευάσει. Προσοχή κάτω από την base σας. Υπάρχουν τουλάχιστον τρία-τέσσερα Worms. Συγκεντρωθείτε, λοιπόν, έξω από τη βάση τους. Οταν σας επιτεθούν, χτυπήστε πρώτα τα Sonic Tanks, έπειτα τα Turrets. Μετά θα κάνετε τους εχθρούς... αλοιφή!

## MISSION 8

Βρίσκεστε στην προτελευταία αποστολή της ομάδας Harkonnen. Εδώ έχετε διαταγή να καταστρέψετε όλες τις βάσεις των Ordos. Στη συγκεκριμένη πίστα (όπως και στην προηγούμενη) καλό θα είναι να χτίσετε όλα τα structures πάνω σε concrete slab, λόγω των αεροπορικών επιθέσεων που θα υποστείτε. Ξεκινάτε λοιπόν από το νοτιοανατολικό μέρος του χάρτη. Στήνετε το Construction Yard ακριβώς στο σημείο όπου βγαίνει και κάνετε το upgrade που θα σας δώσει το μεγαλύτερο concrete slab. Επειτα, χτίζετε δύο "πλακάκια" κάτω από το κεντρικό κτίριο και πάνω τους τοποθετείτε το Wind Trap. Αμέσως μετά κατασκευάζετε δύο Refineries. Το πρώτο στήνετε δίπλα στο Wind Trap και το δεύτερο ακριβώς κάτω από το πρώτο.

Αφού τελειώσετε με τα resources, ετοιμάζετε ένα Heavy Factory πίσω από το Construction Yard για την παραγωγή δύο Harvesters. Μετά κατασκευάστε το Barrack από αριστερά και δίπλα του στήστε τρία Gun Turrets, μετακινώντας παράλληλα το στρατό σας πάνω από την base σας. Επίσης, φτιάξτε και άλλα τρία Gun Turrets πίσω από το Heavy Factory για γερή άμυνα. Εν τω μεταξύ θα δεχθείτε εναέρια επίθεση. Πρέπει να φροντίσετε τα αποθέματα ενέργειας και να χρησιμοποιήσετε το Repair του παιχνιδιού. Οταν τελειώσει η παραγωγή των δύο Harvesters, ξεκινήστε τα Combat Tanks. Κατασκευάστε και το Outpost, για να μπορέσετε να δείτε το mini map και να σας δοθούν τα Rocket Turrets.

Οπως ίσως παρατηρήσατε, οι επιθέσεις των εχθρών γίνονται από πάνω, γι' αυτό πρέπει να ενισχύσετε την άμυνά σας με Gun




Ξεκινάτε επίθεση με... τόσα Tanks. Μα καλά, δεν βαριόσασταν να τα φτιάχνετε;




Μιά σωστή άμυνα.


S.C.A.R.S
Ubi Soft
S.C.A.R.S
IT MAKES THE REST LOOK TAME
8/10
PC CD-ROM
Ubi Soft
Speed Busters
Speed Busters
MICROSTAR SOFTWARE
σε επιλεγμένα computer shops και βιβλιοπωλεία
MICROSTAR A.B.E.E. • Κονοπισοπούλου 30, 11524 ΑΘΗΝΑ τηλ: 6998974, 6997495 fax: 6927936 • e-mail: microstar@ath.forthnet.gr

και Rocket Turrets. Στη συνέχεια, πρέπει να φτιάξετε το Starport και να παραγγείλετε από εκεί τέσσερα Carryalls και δύο Missile Tanks. Συνεχίστε τις παραγγελίες από εκεί και ταυτόχρονα κατασκευάστε το Ix-Research Center. Σειρά τώρα έχει το Repair Pad, το οποίο θα τοποθετήσετε στην επάνω μεριά της base σας για να επισκευάζετε πιο γρήγορα τα χτυπημένα units. Εκεί κατασκευάστε το High Tech και δώστε ιδιαίτερη προσοχή στα αριστερά όπου δρουν τα Harvesters. Οταν θα έχετε καλή άμυνα στην επάνω μεριά της βάσης σας και αρκετά units, θα ξεκινήσετε μια εκστρατεία από την αριστερή πλευρά, για να χτυπήσετε τους εχθρούς και να ησυχάσετε από τις συνεχείς επιθέσεις τους από τα αριστερά. Μετά αφήστε τα Combat Tanks σας εκεί για να προσέχουν τα Harvesters. Ξεκινήστε δυναμικά την παραγωγή Devastator για να επιτεθείτε στη βόρεια base των εχθρών. Κατά τη διάρκεια αυτής της αποστολής καλό είναι να έχετε συνολικά δέκα Harvesters. Εάν θέλετε, μπορείτε να φτιάξετε το Harkonnen Palace, που σας δίνει τα πυρηνικά, αν και δεν είναι τόσο δυνατά όσο φαίνονται. Μην κάνετε καμία απόπειρα επίθεσης, εάν δεν έχετε τουλάχιστον εξήντα Devastators. Οταν θα συμπληρώσετε αυτόν τον αριθμό, ξεκινήστε επίθεση βόρεια. Πρέπει να σταθείτε για λίγο έξω από την base τους μέχρι να σας επιτεθούν εκείνοι πρώτοι. Αφού τους εξαλείψετε, εισβάλετε και χτυπήστε πρώτα τα Turrets, έπειτα το Construction Yard (για να μην μπορούν να ξαναφτιάξουν Turrets). Μετά εξαφανίστε τους! Οταν τελειώσετε και με αυτήν την base ξεκινήστε επίθεση στην base των Ατρειδών (στο βορειοδυτικό μέρος του χάρτη) και κάνετέ τους σκόνη!

### MISSION 9

Επιτέλους, καταφέρατε να φτάσετε στην τελευταία αποστολή των Harkonnen, όπου θα προσπαθήσετε να γίνετε κυρίαρχοι και να εξο-



Κάνετε κλικ εδώ.

ντώσετε τους Ordos και τους Atreides. Πρέπει να σας επισημάνω ότι το mission αυτό είναι πολύ δύσκολο και χρειάζεται μεγάλη υπομονή και προσπάθεια. Γι' αυτό καλό είναι να ακολουθήσετε ακριβώς τα βήματα της λύσης και να συμβουλευτείτε τις φωτογραφίες για τον τρόπο με τον οποίο θα στήσετε τα κτίριά σας. Επιπλέον - και εδώ λόγω αεροπορικών επιθέσεων- είναι απαραίτητο να τοποθετείτε όλα τα structures επάνω σε Concrete Slabs. Σας πληροφορώ πως οι εχθρικές βάσεις βρίσκονται αριστερά επάνω και δεξιά. Ξεκινώντας, λοιπόν, στέλνετε τα units σας λίγο προς τα δεξιά και στήνετε το Construction Yard στο μεγάλο άνοιγμα. Αμέσως μετά κάνετε το upgrade, ενώ ταυτόχρονα στέλνετε τα units σας στην κάτω δεξιά γωνία, για να προλάβετε επιβίβαση του εχθρού. Αφού αντιμετωπισθεί επιτυχώς η απόπειρα επιβίβασης, επιστρέφετε στην base σας και κατασκευάζετε ένα Wind Trap στα αριστερά του κεντρικού κτιρίου σας. Παρατάξτε τις μονάδες σας στα αριστερά και προσέξτε τον αντίπαλο engineer που θα έρθει για να σας πάρει το Yard.

Στη συνέχεια κατασκευάστε δύο Refineries κάτω από το Construction Yard και δώστε μεγάλη προσοχή στο Harvester που μαζεύει Spice από κάτω (θα δεχθεί επίθεση από δύο εχθρικά units). Φτιάξτε το Heavy Factory πάνω από το Yard προσέχοντας τα αποθέματα ενέργειας, κάνετε το upgrade και ταυτόχρονα κατασκευάστε δύο Harvesters. Επίσης, κατασκευάστε Barracks, βάζοντας όλα τα Harvesters να μαζεύουν από νοτιοανατολικά. Φτιάξτε το outpost για να σας δώσει τα Rocket Turrets. Κατασκευάστε αρ-




Τόσα Devastators πρέπει να έχετε, για να κάνετε επίθεση!

κετά στην επάνω αριστερή γωνία της base σας (πάνω από το Construction Yard) και κλείστε τα με walls. Είναι απαραίτητο να βάλετε πίσω τους μερικά Siege Tanks για να τα βοηθήσουν.

Επειτα, φτιάξτε το Ix Research Center και αμέσως ξεκινήστε παραγωγή Devastators. Κατασκευάστε το Repair Pad δίπλα από τα Refineries και ξεκινήστε το Starport. Μόλις ολοκληρωθεί, θα παραγγείλετε τρία Carryalls και δύο Harvesters. Φτιάξτε και δεύτερο Heavy Factory.

Τα Missile Tanks καλό είναι να βρίσκονται πίσω από τα Turrets σας, ενώ τα Devastators να παρατάσσονται μπροστά, γιατί αλλιώς χτυπούν τα κανόνια αντί τις εχθρικές μονάδες. Από το Starport παραγγείλτε άλλα τρία Carryalls (εάν υπάρχει αρκετό Spice παραγγείλτε πέντε). Κατασκευάστε και τρίτο Heavy Factory καθώς και το High Tech Factory. Εάν θέλετε, μπορείτε να κατασκευάσετε το Harkonnen Palace, για να αποκτήσετε το Death Hand Missile Trap. Είναι πιο αποτελεσματικό σε units και σε κτίρια μικρής ισχύος, παρά σε μεγάλα structures. Σε αυτό το σημείο θα χρειαστείτε και τέταρτο Heavy Factory (βλ. Tips). Μόλις συγκεντρώσετε πενήντα και πάνω (χωρίς υπερβολές!) Devastators, ξεκινήστε επίθεση στα δυτικά. Καταστρέφετε τα Gun Turrets και μετά εισβάλλετε. Συνεχίστε έτσι με όλες τις εχθρικές βάσεις. Μπορεί να σας φαίνεται δύσκολο, αλλά αν καταφέρετε να βγάλετε Tanks, είστε ανίκητοι!




Ο μοναδικός τρόπος να σταματήσετε τον εχθρό στην τελευταία αποστολή.


GAMEBUSTER®
ΚΑΝΕ ΤΟ
PC ΣΟΥ
ΝΑ ΧΑΜΟΓΕΛΑΣΕΙ
Need for Speed III
Grand Prix Legends
Nightlong Union City Conspiracy
Mortal Kombat 4 Instruction Manual
Fallout 2
Αξεσουάρ για κονσόλες & υπολογιστές
Φιλική Εξυπηρέτηση Multimedia Club: Εκπτώσεις & δώρα για τα μέλη
Value $ Point
Προσφορές Τίτλοι PSX από 5.900 CD ROM από 2.900
Μεγάλη ποικιλία σε videogames PSX,N64,PC CDROM GAME BOY,SEGA SATURN
Xchange
Ανταλλαγές Μεταχειρισμένων Παιχνιδιών -Ενοικιάσεις
Home Computer Internet Multimedia Accessories
MULTIMEDIA FUN CLUB
GAME BUSTER ΝΕΑ ΣΜΥΡΝΗ
ΟΜΗΡΟΥ 41-43( ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ "ΕΠΙΚΕΝΤΡΟ")ΤΗΛ.9310576
GAME BUSTER ΝΕΑ ΙΩΝΙΑ
ΠΑΛΑΙΩΝ ΠΑΤΡΩΝ ΓΕΡΜΑΝΟΥ 13 ΤΗΛ.2719793
GAME BUSTER ΠΑΤΡΑ
ΓΟΥΝΑΡΗ 107-109 ΤΗΛ.061-624583
GAME BUSTER ΚΗΦΙΣΙΑ
ΛΕΩΦΟΡΟΣ ΚΗΦΙΣΙΑΣ 232(ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ "ΠΛΑΤΑΝΟΣ")ΤΗΛ.6232940
GAME BUSTER ΚΟΡΙΝΘΟΣ
ΑΔΕΙΜΑΝΤΟΥ 28 ΤΗΛ.0741-80208
GAME BUSTER ΚΙΑΤΟ
ΠΕΡΙΑΝΔΡΟΥ 17 ΤΗΛ.0742-27747
GAME BUSTER ΠΕΙΡΑΙΑΣ
ΚΟΥΝΤΟΥΡΙΩΤΟΥ 166 ΤΗΛ.4113723
GAME BUSTER ΑΙΓΑΛΕΩ
ΣΜΥΡΝΗΣ 14 & ΧΡΥΣ.ΣΜΥΡΝΗΣ ΓΩΝΙΑ ΤΗΛ.5317240
ΝΕΟ GAME BUSTER ΡΕΘΥΜΝΟ
ΚΟΥΝΤΟΥΡΙΩΤΟΥ 54 ΤΗΛ.0831-54448
ΝΕΟ GAME BUSTER ΟΡΕΣΤΙΑΔΑ
ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥΠΟΛΕΩΣ105 ΤΗΛ.00552-22253
ΝΕΟ GAME BUSTER ΤΡΙΠΟΛΗ
ΣΠΕΤΣΕΡΟΠΟΥΛΟΥ 23 ΤΗΛ.071-234942
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΠΩΛΗΣΗ ΚΑΙ FRANCHISE
ΤΗΛ.9570975 FAX.9510174
ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ ΓΙΑ ΠΟΛΕΙΣ ΤΗΣ ΕΠΑΡΧΙΑΣ

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

**Ξεκίνησα να κρατάω σημειώσεις καθώς έπαιζα το Might & Magic 6 και, επειδή για να το ολοκληρώσω χρειάστηκα σχεδόν έναν μήνα, οι σημειώσεις όλο και πλήθαιναν. Οταν αποφάσισα να τους βάλω κάποια τάξη, τρελάθηκα, γιατί το υλικό που είχα καταγράψει ξεπερνούσε τα 120K! (Οσοι ξέρουν από μεγέθη κειμένων καταλαβαίνουν τι σημαίνει αυτό.) Οπως καταλαβαίνετε λοιπόν, η δημοσίευση του συνόλου του υλικού που είχα συγκεντρώσει στο περιοδικό ήταν αδύνατη, καθώς το μέγεθός του ήταν απαγορευτικό για τα δεδομένα της στήλης. Βλέπετε, και σε δύο συνέχειες να δημοσιευόταν, δεν θα κάλυπτε ούτε το μισό αυτού που έχω συγκεντρώσει. Τι να γράψεις λοιπόν και τι να αφήσεις...**

Αποφάσισα λοιπόν να γράψω, όσο πιο περιληπτικά γίνεται, τι πρέπει να γίνει σε κάθε quest, αφού έτσι ο παίκτης θα έχει μια έστω γενική εικόνα του παιχνιδιού. Δυστυχώς όμως μερικοί πολύ βασικοί πίνακες, οι οποίοι αφορούν στις μετακινήσεις από πόλη σε πόλη, το πού θα βρεις τους ανθρώπους που σε εκπαιδεύουν ή σου πωλούν χρήσιμα αντικείμενα και άλλα πολλά, δεν είναι δυνατόν να συμπεριληφθούν στο άρθρο. Επίσης, δεν ξέρω αν θα δημοσιευτεί τελικά ένα σημαντικό κομμάτι σε σχέση με τις στρατηγικές για τη δημιουργία σωστής ομάδας καθώς και με αυτές που μπορείς να ακολουθήσεις τόσο σχεδόν σε όλες τις μάχες όσο και σε μερικές πολύ συγκεκριμένες, αν δεν ξέρεις τι πρέπει να κάνεις, μπορούν να σε καθηλώσουν για πάρα πολύ καιρό, χωρίς να σημειώνεις καμιά ουσιαστική πρόοδο.




## Might & Magic 6: The Mandate of Heaven

### Οι Αποστολές (Quests)

**ΑΡΧΙΚΗ ΑΠΟΣΤΟΛΗ:** Να παραδώσεις το γράμμα που έχεις με το ξεκίνημα του παιχνιδιού στον Potbello στο NS Inn και να πάρεις τα χρήματα της αμοιβής σου.




### ΟΙ ΚΑΝΟΝΙΚΕΣ ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

**1.** Παράδωσε το γράμμα του Sulman στον Regent Wilbur Humphrey στο Castle Ironfist.

**ΣΧΟΛΙΑ:** Αφησε το quest αυτό για τη συνέχεια, δηλαδή αφού πρώτα ολοκληρώσεις το New Sorpigal και φύγεις για το Castle Ironfist. Είναι η πρώτη αποστολή που σου αναθέτουν, αλλά όχι και η πρώτη που πρέπει να εκτελέσεις.

**Ανταμοιβή: 5.000 gp.**

**2.** Βρες το συνδυασμό για τη vault door στο Goblinwatch (SW του New Sorpigal) και επίστρεψε στο Δημαρχείο (Town hall) στο New Sorpigal. Την αποστολή σού αναθέτει η Janice στο Δημαρχείο. Θα συναντήσεις Rats και Suckers και φυσικά Goblins. Πρόσεξε, γιατί ο βασιλιάς τους σπάει random διάφορα αντικείμενα που κουβαλάς. Τα περισσότερα chests έχουν ισχυρές παγίδες στο επίπεδο αυτό. Είναι εύκολο να βρεις το code και να φύγεις χωρίς να ολοκληρώσεις το dungeon. Επίμενε όμως να το τελειώσεις, εξερευνώντας όλα τα κρυφά περάσματα (π.χ. αυτό όπου πέφτεις από μία τρύπα στο έδαφος), αφού θα αποκτήσεις υπερπολύτιμα experience points, που θα σου δώσουν εξίσου πολύτιμα levels.




Η λύση στο γρίφο με το μηχάνημα είναι "NILBOG". Αν το θεωρείς ακατανόητο, σημείωσε ότι, αν το προφέρεις ανάποδα, προκύπτει η λέξη "Goblin"!!!

**Επίπεδο δυσκολίας:** Εύκολο προς μέσο.

**Ανταμοιβή: 2.000 gp.**

**3.** Βρες την Candelabra από το Abandoned Temple (W του New Sorpigal) για τον Andover Potbello στο NS Inn στο New Sorpigal.

**Ανταμοιβή: 1.000 gp.**

**3α.** Μάζεψε τα cobra eggs και επίστρεψε στον Hejaz Mawail στο New Sorpigal. Αυτό δεν είναι κανονική αποστολή, αλλά καθώς πρόκειται για δράση που γίνεται στον ίδιο χώρο, την τοποθετώ εδώ με αυτή την αρίθμηση.

**Ανταμοιβή: 1.000 gp. κάθε cobra egg.**

**4.** Σκότωσε την Queen of the Spiders στο Abandoned Temple και παράδωσε την καρδιά της στον Buford T. Allman στο New Sorpingal.

**Ανταμοιβή: 1.000 gp.**

**5.** Ελευθέρωσε τη μικρή Angela από το Abandoned Temple και επίστρεψέ τη στη Voilet Dawson στο New Sorpingal.

**Ανταμοιβή: 10 food.**

Ουσιαστικά πρόκειται για τρεις αποστολές σε μία πράξη (quests 3, 4 & 5).

Επειδή θα δηλητηριάζεσαι (poisoned) ή θα αρρωσταίνεις (diseased) συνέχεια από τα φίδια, φρόντισε να κάνεις συχνά save. Το σωστότερο που έχεις να κάνεις είναι το εξής: Αγόρασε από τη Violet Dawson το membership to the Self Guild. Πήγαινε τώρα στο Inititate Guild of the Self και ΠΡΟΤΟΥ μπεις ΚΑΝΕ SAVE. Μπες και κοίταξε αν έχει να σου πουλήσει το Protection from Poison spellbook. Αν το έχει, αγόρασέ το. Αν δεν το έχει, κάνε LOAD την προηγούμενη θέση και μπες ξανά. Δοκίμασε έτσι, μέχρι να δεις ότι πουλά το εν λόγω spell. Το save πρέπει να γίνει ΠΡΟΤΟΥ μπεις μέσα, καθώς αν μπεις χωρίς να έχεις κάνεις save, τα spells καταγράφονται και δεν αλλάζουν παρά μόνο ύστερα από πολύ μεγάλο χρονικό διάστημα. Εχοντας το spell Protection from Poison (Body spell) ενεργοποιημένο συνέχεια, θα γλιτώσεις από πολύ μεγάλη φασαρία.

Με την προϋπόθεση ότι έχεις μιλήσει στους ανθρώπους που σου αναθέτουν τις συγκεκριμένες αποστολές, πρέπει να βρεις το candelabra, να σκοτώσεις τη βασίλισσα των αραχνών, να μαζέψεις τα αυγά και να σώσεις το μικρό κορίτσι. Αυτό το dungeon, αν και δείχνει πολύ απλό, είναι από τα δυσκολότερα, εξαιτίας του αδύναμου των χαρακτήρων σου αλλά και του γεγονότος ότι δέχεσαι μαζικές επιθέσεις, που επιπλέον είναι πολύ δύσκολες. Σχεδόν όλα τα ζώα σε δηλητηριάζουν, για αυτό πρέπει να έχεις οπωσδήποτε το spell που αναφέρω ανωτέρω. Θα πάρεις όμως πολύτιμα experience points, για αυτό επίμενε μέχρι το τέλος.

Εδώ θα αντιμετωπίσεις ακόμη ένα πρόβλημα. Επιστρέφοντας το candelabra στον Potbello, θα χάσεις υπερπολύτιμα reputation points. Είναι ένα τίμημα που πρέπει να πληρώσεις για να ολοκληρώσεις αυτό το quest. Σημείωσε όμως ότι πηγαίνοντας σε έναν ναό και κάνοντας προσφορές-δωρεές σε χρήματα (donate) αποκαθιστάς τη φήμη σου. Αν θυμάμαι καλά, με αυτό τον τρόπο μπορείς να ανεβάσεις τη φήμη σου μέχρι δύο επίπεδα κάτω από το τέλειο (Saint).

**Επίπεδο δυσκολίας:** Εύκολο προς μέσο.

**6.** Ελευθέρωσε τη Sharry από το Shadow Guild hideout και επίστρεψέ τη στον Frank Fairchild στο Townhall (Δημαρχείο) στο New Sorpingal.

**Ανταμοιβή: 2.000 gp.**

Η αποστολή αυτή δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολη αλλά απαιτεί μεγάλη προσοχή, καθώς θα αντιμετωπίσεις πολύ σκληρούς πολεμιστές και κλέφτες, που με την πρώτη ευκαιρία θα σου κλέβουν πολύτιμα αντικείμενα. Μια καλή στρατηγική είναι όταν τους αντιμετωπίζεις να φεύγεις αμέσως και να πηγαίνεις σε έναν διάδρομο, από όπου θα τους κτυπάς με τα βέλη σου και θα τους σκοτώνεις προτού έρθουν καν κοντά σου.




**Επίπεδο δυσκολίας:** Εύκολο προς μέσο, ειδικά αν όλα τα μέλη της ομάδας σου είναι εξοπλισμένα με τόξο.

**7.** Πάρε το Chime of Harmony από το Temple of Baa (νοτιοδυτικά του Castle Ironfist) και επίστρεψέ το στην Janice στο Δημαρχείο του New Sorpingal.

**Ανταμοιβή: 5.000 gp.**




Το πιο σημαντικό πρόβλημα είναι ο τεράστιος αριθμός των σκελετών που έχεις να αντιμετωπίσεις αλλά και των κληρικών, που όσο είναι μακριά σου συγκαταλέγονται στους πιο επικίνδυνους αντίπαλους σου (από κοντά είναι σχετικά ακίνδυνοι).

Για τη μάχη με τους κληρικούς κάνε το εξής: Προσπάθησε να σκοτώνεις περιφερειακά όσο περισσότερους μπορείς και φρόντιζε να φεύγεις όταν είσαι ετοιμοθάνατος, για να πηγαίνεις να ξεκουράζεσαι και μετά να επιστρέφεις.

Προτού σκοτώσεις τον τελευταίο κληρικό, φρόντισε να διαθέτεις πλήρεις δυνάμεις, αρκετό φαγητό και μπόλικα potions. Σκοτώνοντας τον τελευταίο κληρικό και πηγαίνοντας στο Altar, το δωμάτιο θα γεμίσει από σκελετούς. Αμέτρητους σκελετούς, που και μόνο στη θέα τους σε πιάνει υστερία. Τη μάχη αυτή είναι ΑΔΥΝΑΤΟ να την κερδίσεις σώμα με σώμα. Θα σε ξεκάνουν προτού κάνεις κιχ. Απλά, με το κλειδί που πρέπει ήδη να έχεις άνοιξε μια κρυφή πόρτα, που είναι στη μέση και λίγο προς τα δεξιά -όπως κοιτάς- του τοίχου, πίσω από το Altar (είναι λίγο δύσκολο να την εντοπίσεις). Από εκεί πηγαίνεις σε δύο ledges. Οι σκελετοί δεν σε ακολουθούν. Εξοπλισμένος λοιπόν με ΑΠΕΡΙΟΡΙΣΤΗ υπομονή, σκότωσε όσο περισσότερους μπορείς, χτυπώντας πάνω από τα δύο ledges χρησιμοποιώντας τα τόξα. Αφού σκοτώσεις περισσότερους από τους μισούς από ψηλά, μπορείς να κατέβεις για να αποτελειώσεις και τους υπόλοιπους. Είναι μια πολύ κουραστική μάχη, που όμως θα σου αποφέρει τεράστιο αριθμό experience points.

**Επίπεδο δυσκολίας:** Ανώτατο, κυρίως λόγω του αριθμού και της ποιότητας των αντιπάλων που αντιμετωπίζεις. Προσωπικά τη θεωρώ ως μία από τις πέντε δυσκολότερες μάχες που πρέπει να δώσεις σε όλο το παιχνίδι.












**8.** Πάρε το Harp από το Dragoon's Caverns νότια του Castle Ironfist και επίστρεψέ το στον Andrew Besper στο Castle Ironfist.

**Ανταμοιβή: 5.000 gp.**

Εδώ θα συναντήσεις μερικούς από τους χειρότερους εχθρούς σου, τουλάχιστον μέχρι τη μέση του παιχνιδιού, τα oozes. Είναι αθάνατα στα περισσότερα ξόρκια, εκτός από τα spark και flame. Το να τα χτυπάς με όπλα αποδεικνύεται εξαιρετικά δύσκολο, αφού είναι πάρα πολύ ανθεκτικά. Αντίθετα, αυτά πολύ εύκολα σου καταστρέφουν πανοπλία και όπλα. Αν τουλάχιστον δύο από τους χαρακτήρες σου δεν μπορούν να τους κάνουν κακό με ένα ξόρκι ή κάποιο πολύ ειδικό και μαγικό όπλο, τότε είσαι σε εξαιρετικά άσχημη θέση, μια και δεν ξέρω πώς αλλιώς μπορείς να ξεμπερδέψεις. Τα πράσινα oozes σε δηλητηριάζουν, ενώ τα άλλα σου καταστρέφουν πανοπλία και όπλα. Γενικά, να ξέρεις ότι τα oozes



δεν κάνουν τόσο μεγάλη φυσική ζημιά στον αντίπαλό τους, αλλά σχεδόν σίγουρα θα καταστρέψουν την πανοπλία του.






**Επίπεδο δυσκολίας:** Μέσο, όχι τόσο γιατί είναι ιδιαίτερα θανατηφόρο, αλλά γιατί αποτελεί την πρώτη επαφή σου με τα oozes, που είναι ιδιαίτερα εκνευριστικά ως τέρατα, καθώς μπορούν να κάψουν τις πανοπλίες και τα όπλα σου. Αργότερα, όταν θα είσαι πολύ πιο ισχυρός, θα τα σκοτώνεις πολύ ευκολότερα.

**9.** Διασκέδασε τον πρίγκιπα Nicolai, τον οποίο συναντάς στο Castle Ironfist.

**Ανταμοιβή: Αμεσα καμιά.**

**Αν όμως δεν τελειώσεις αυτή την αποστολή, δεν μπορείς να επισκεφθείς ξανά το Castle Ironfist, κάτι απαραίτητο για να τελειώσεις το παιχνίδι.**

Ο πρίγκιπας Nicolai θα σε εγκαταλείψει, αμέσως μόλις κοιμηθείς, έξω από ένα πανδοχείο. Ετσι η αποστολή σου αλλάζει και γίνε-



ται "Βρες τον πρίγκιπα και επίστρεψέ τον στο Castle Ironfist". Μπορείς να βρεις τον Nicolai σε κάποιο από τα τσίρκο που υπάρχουν στις περιοχές του παιχνιδιού.

Το πρόβλημα είναι ότι κάθε τσίρκο δεν παραμένει στο ίδιο σημείο, αλλά ανάλογα με τους μήνες μετακομίζει από το ένα μέρος στο άλλο. Δυστυχώς, λόγω χώρου, δεν μπορώ να παρουσιάσω το πρόγραμμα του τσίρκου. Προτιμότερο είναι το τσίρκο στο Bootleg Bay, καθώς έχει τα πιο αδύνατα τέρατα τριγύρω του. Απλά φρόντισε να πας εκεί, για να μάθεις πότε θα είναι ανοικτό. Οταν το βρεις ανοικτό, στην κυρίως τέντα θα δεις τον πρίγκιπα. Μίλησέ του και θα επιστρέψει στο Castle Ironfist, έτσι ώστε να μπορείς πλέον και εσύ να πας σε αυτό.

**Επίπεδο δυσκολίας:** Σχετικά εύκολο, αφού η βασική δυσκολία έγκειται στο να εντοπίσεις το τσίρκο.

**10.** Ελευθέρωσε κάποια Damsel in Distress και οδήγησέ την πίσω στον Wilbur Humphrey στο Castle Ironfist.

**Ανταμοιβή: Οι Paladins προάγονται σε Crusaders.**

Η Damsel είναι στην πραγματικότητα η Melody Silver και θα τη βρεις στο Silver Helm Outpost. Οι μάχες εδώ παρουσιάζουν αρκετή δυσκολία και η καλύτερη στρατη-



γική είναι να πας κοντά στους εχθρούς σου και γρήγορα να γυρίσεις προς την έξοδο του dungeon. Σκοπός σου είναι να παρασύρεις λίγους-λίγους τους εχθρούς σου, ώστε να μπορέσεις να τους σκοτώσεις. Σε ένα από τα δωμάτια υπάρχει ένα μυστικό πέρασμα - θα στο πει και ένας φυλακισμένος. Θα βρεθείς σε ένα πανύψηλο δωμάτιο. Στο δωματιάκι των φρουρών, που είναι εκεί δίπλα, θα βρεις έναν διακόπτη. Θα εμφανιστεί ένα μικρό "walkway". Οπότε θα φτάνεις στην άκρη του, το επόμενο θα εμφανίζεται.

Πρόσεχε το βηματισμό σου, για να μην πέσεις κάτω. Αφού φτάσεις στην κορυφή, κάνε κλικ στον αριστερό τοίχο, όπως κοιτάς, το mural στον τοίχο και θα ανοίξεις το δωμάτιο όπου κρατούν τη Melody Silver φυλακισμένη. Πρόσεξε στο dungeon αυτό να βρεις και το περίφημο κλειδί για το Gharik's Laboratory, γιατί χωρίς αυτό ΔΕΝ θα μπορείς να ολοκληρώσεις αργότερα το αντίστοιχο dungeon.

**Επίπεδο δυσκολίας:** Εύκολο προς μέσο. Οι δυσκολότεροι εχθροί σου είναι οι Mages, που σε χτυπάνε με ισχυρά μάγια. Αν τους αποκόβεις λίγους-λίγους και τους κτυπάς από κοντά, θα τους νικήσεις.

**11.** Βρες την ασπίδα του Lord Kilburn και επίστρεψέ τη στον Wilbur Humphrey στο Castle Ironfist.

**Ανταμοιβή: 5.000 gp. και η υποστήριξη του Nikolai στο Council.**

Την ασπίδα θα βρεις σε κιβώτιο (chest), νότια και λίγο δεξιά του Blackshire. Το φυλάνε αρκετοί λυκάνθρωποι, που όμως μάλλον δεν θα σου προκαλέσουν ιδιαίτερο πρόβλημα.

**Επίπεδο δυσκολίας:** Εύκολο, καθώς οι λυκάνθρωποι δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολοι ως εχθροί.

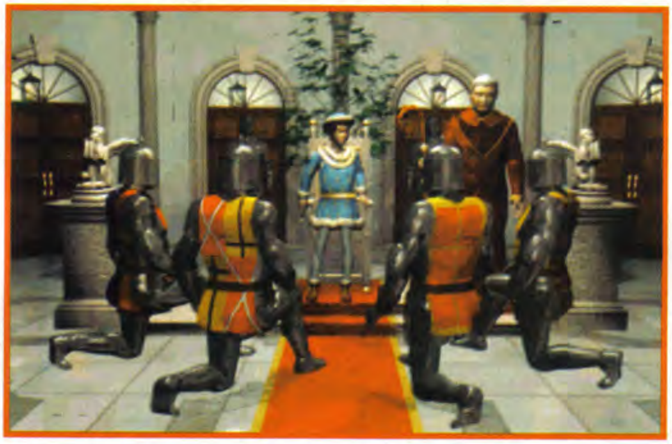
**12.** Εντόπισε και επίστρεψε το περίφημο Hourglass of Time στον Lord Albert Newton στο Mist.

**Ανταμοιβή: Η υποστήριξη του Albert Newton στο κεντρικό συμβούλιο στο Free Haven.**






Το Hourglass θα βρεις στο Gherik's Forge, που δυστυχώς είναι ένα από τα πέντε δυσκολότερα dungeons του παιχνιδιού. Για να ολοκληρώσεις με επιτυχία την αποστολή σου, πρέπει οι χαρακτήρες σου να είναι περίπου στο επίπεδο 50 και να ξέρουν ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ τα spells Lloyd's Beacon και Water Walk.



Σκότωσε πάση θυσία τα fire spirits και τα elementals που βρίσκεις στην αρχή του επιπέδου αυτού. Αν χρειαστεί να κάνεις rest, βγες από το dungeon, αλλά να πατάς στα εξωτερικά σκαλιά του και όχι στην έρημο. Έτσι θα χρειάζεσαι λιγότερο φαγητό κάθε φορά που θα ξεκουράζεσαι. Οι μάχες με τους μάγους είναι πάρα πολύ δύσκολες, γιατί σου κάνουν το spell που τρελαίνει τους χαρακτήρες σου. Πρέπει να λύσεις το γρίφο με τους μοχλούς, για να ανοίξεις μια κλειστή έξοδο και έτσι να συνεχίσεις παραπέρα.

Μετά το σημείο αυτό θα φτάσεις σε μια πόρτα, την οποία για να περάσεις χρειάζεσαι ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ το κλειδί του Gherik's Laboratory, που -όπως ανέφερα- το βρίσκεις στο Silver Helm Outpost στα Misty Islands. Η τελική μάχη είναι πραγματική τιτανομαχία και χωρίς το Lloyd's Beacon για να πηγαινοέρχεσαι, δεν έχεις καμία τύχη. Ακόμη και με αυτό θα χρειαστεί πάρα πολύ δύναμη για να κερδίσεις την τελική μάχη, με τους περίπου είκοσι μάγους να σε χτυπάνε όλοι μαζί αλύπητα. Εδώ, σε ένα κιβώτιο θα βρεις το Hourglass of Time.

**Επίπεδο δυσκολίας:** Ανώτατο, αφού για να ολοκληρώσεις αυτό το επίπεδο πρέπει να έχεις Level περί το 50.

**13.** Πιες από το Fountain of Magic και επίστρεψε στον Lord Albert Newton στο Mist.

**Ανταμοιβή: Οι Sorcerers προάγονται σε Mages.**

Το Fountain of Magic βρίσκεται στο Bootleg Bay κοντά στην ακτή και δεν θα συναντήσεις κανένα ιδιαίτερο πρόβλημα.

**Επίπεδο δυσκολίας:** Από τα πιο εύκολα.

**14.** Καθάρισε όλο το dungeon του Silver Helm Outpost κοντά στο Mist και γύρισε με στοιχεία που να αποδεικνύουν την προδοσία των εχθρών του Silver Helm στον κυβερνήτη του Mist.

**Ανταμοιβή: 3.000 gp.**

Στο ίδιο κιβώτιο όπου θα βρεις το κλειδί για το Gharik's Laboratory, θα ανακαλύψεις και μία λίστα με τα στοιχεία που σου ζητά ο Charles D'Sorpigal (list of enemies of the Silver Helm). Το κιβώτιο αυτό είναι στο υπνοδωμάτιο του master priest.

**Επίπεδο δυσκολίας:** Εύκολο προς μέσο. Οι πιο δύσκολοι εχθροί σου είναι οι Mages, που σε χτυπούν με ισχυρά μάγια. Αν τους αποκόβεις λίγους-λίγους και τους χτυπάς από κοντά, θα τους νικήσεις.

**15.** Ανακάλυψε και κατάστρεψε τον κρύσταλλο στο Temple of the Fist και επίστρεψε να πεις τα νέα στον Winston Schezar.

**Ανταμοιβή: 3.000 gp.**

Η δυσκολία του επιπέδου αυτού βρίσκεται κυρίως στα monks που συναντάς. Αν τα σκοτώσεις, κάνεις ένα απλό κλικ στον κρύσταλλο και τον καταστρέφεις.

**Επίπεδο δυσκολίας:** Εύκολο προς μέσο. Η μόνη δυσκολία -όχι όμως τίποτα το ιδιαίτερο- είναι οι Monks που φυλάνε τον κρύσταλλο.

**16.** Κατάστρεψε το Devil's Outpost και γύρισε να πεις τα μαντάτα στον




Lord Osric Temper στο Castle Temper.

**Ανταμοιβή: Η υποστήριξη του Lord Osric Temper στο κεντρικό συμβούλιο στο Free Haven.**

Το Devil's Outpost βρίσκεται στο Kriegspire, ανάμεσα στο ορεινό συγκρότημα και το βουνό όπου βρίσκεται το Castle Kriegspire. Είναι μόνο ένα δωμάτιο, αλλά γεμάτο πολλών ειδών εχθρούς. Οταν όμως φτάσεις εδώ, θα είσαι αρκετά ισχυρός για να τα καταφέρεις. Εννοείται ότι πρέπει να σκοτώσεις όλους τους εχθρούς για να ολοκληρώσεις την αποστολή σου.

**Επίπεδο δυσκολίας:** Μέσο. Οι εχθροί είναι σχετικά δύσκολοι, αλλά με αρκετή προσπάθεια θα τα καταφέρεις.

**17.** Πάρε το Knight's Nomination από τον Chadwick στο Free Haven και επίστρεψέ το στον Lord Osric στο Castle Temper.

**Ανταμοιβή: Οι Knights προάγονται σε Cavaliers.**

**Επίπεδο δυσκολίας:** Ισως το ευκολότερο όλου του Haven.

**18.** Βρες το χαμένο artifact στο Dragoons' Keep κοντά στο Castle Temper και επίστρεψέ το στον Zoltan Phelps στο Free Haven.

**Ανταμοιβή: 30.000 gp. και κρατάς το Mordred.**

Μέσα σε ένα κιβώτιο θα βρεις το Mordred. Αυτό είναι το artifact που πρέπει να ανακαλύψεις.

**Επίπεδο δυσκολίας:** Εύκολο προς μέσο. Ενα τυπικό dungeon του παιχνιδιού.

**19.** Ελευθέρωσε τη Sherell από τους κανίβαλους που βρίσκονται στα νησιά ανατολικά του Free και επίστρεψέ τη στον Carlo Tormini στο Free Haven.

**Ανταμοιβή: 1.500 gp.**

Η Sherell Ivanaveh κρατείται στο Temple of Tsantsa. Πρόκειται για ένα τυπικό dungeon του παιχνιδιού, γεμάτο φίδια και κανίβαλους.

**Επίπεδο δυσκολίας:** Εύκολο προς μέσο. Ακόμη ένα τυπικό dungeon του παιχνιδιού.

**20.** Ανακάλυψε και πάρε το Ethric's Skull από το Tomb δυτικά του Free Haven και επίστρεψέ το στον Gabriel Cartman στο Free Haven.

**Ανταμοιβή: 7.500 gp.**

Αλλο ένα τυπικό dungeon του παιχνιδιού. Ουσιαστικά η μοναδική δυσκολία του έγκειται στα τελευταία δωμάτια, όπου σε περιμένουν πολλοί Power Liches. Ενας από αυτούς έχει το Ethric's Skull που αναζητάς.

**Επίπεδο δυσκολίας:** Εύκολο προς μέσο. Επίσης ένα τυπικό dungeon του παιχνιδιού.

**21.** Νίκησε τον Warlord και φέρε τις σχετικές αποδείξεις στον Osric Temper.

**Ανταμοιβή: Οι Cavaliers προάγονται σε Champions.**

Το fortress του Warlord βρίσκεται στο Silver Cove. Σε ένα δωμάτιο θα βρεις τα discharge papers του Warlord. Αυτές είναι οι αποδείξεις που πρέπει να επιστρέψεις στο Castle Temper, για να τους πείσεις ότι πράγματι σκότωσες τον Warlord, ο οποίος κατά πάσα πιθανότητα είναι ο Cuisinart που συνάντησες στο ίδιο δωμάτιο.

**Επίπεδο δυσκολίας:** Μέσο, αν και ο Cuisinart είναι πολύ δύσκολος αντίπαλος.

**22.** Βρες και πάρε το Crystal of Terrax και επίστρεψέ το στον Lord Albert Newton.

**Ανταμοιβή: Οι wizards προάγονται σε Archmages.**

Το Crystal of Terrax βρίσκεται στο Corlagan's Estate. Πρόκειται για ένα πράγματι διαβολικό μέρος, γεμάτο undead χαρακτήρες: κυρίως ghosts, specters και άλλα διαβολικά τέρατα που πετάνε. Πρόσεξε καλά, γιατί έχουν την τρομερή ικανότητα να σε γερνάνε. Μπορείς να θεραπευτείς προς το τέλος του παιχνιδιού από τη γήρανση που προέρχεται από ξόρκια, αλλά καλό είναι να μη συμβεί καν κάτι τέτοιο.

Στο δωμάτιο όπου θα βρεις το Crystal υπάρχει ένα πολύ δύσκολο να νικηθεί Power Lich. Μην προσπαθήσεις να του ξεφύγεις, γιατί μια παγίδα σε επιστρέφει στο κέντρο του δωματίου. Καλύτερος τρόπος είναι να πας κοντά του και να δώσεις μάχη σώμα με σώμα - τα spells του δεν είναι ιδιαίτερα ισχυρά.

**Επίπεδο δυσκολίας:** Μέσο προς ανώτερο, ειδικά αν επιδιώξεις να τελειώσεις το dungeon χωρίς να δεχτείς κανένα μαγικό ξόρκι που θα σε γεράσει ηλικιακά. Πάντως η κύρια δυσκολία εντοπίζεται στην τελική μονομαχία, η οποία απαιτεί αρκετή προσοχή.

**23.** Νίκησε τον περίφημο δράκο Longfang Witherdale στη σπηλιά του, πίσω από το Castle Darkmoor, και επίστρεψε στον Wilbur Humphrey στο Castle Ironfist.

**Ανταμοιβή: Οι Crusaders προάγονται σε Heroes.**

Πολύ απλά, υπάρχει μόνο ένα δωμάτιο και ένας πανίσχυρος δράκος με 1.000 hit points! Δεν έχεις πουθενά να κρυφτείς, έτσι η μόνη λύση είναι να τον σκοτώσεις πρώτος. Αν θυμάμαι καλά, όταν τον σκότωσα οι χαρακτήρες μου είχαν επίπεδο περί το 30.

**Επίπεδο δυσκολίας:** Ανώτερο. Οσο χαμηλότερου επιπέδου είναι οι χαρακτήρες σου τόσο ανίκητος αποδεικνύεται ο δράκος. Μην επιδιώξεις να τον επισκεφθείς, αν οι χαρακτήρες σου έχουν επίπεδο κατώτερο του 25-27.










**24.** Ανακάλυψε και κατάστρεψε το Book of Liches in Castle Darkmoor και μετά επίστρεψε στον Terry Ross στο Darkmoor Village.

**Ανταμοιβή: 5.000 gp.**

Το δυσκολότερο επίπεδο όλου του παιχνιδιού. Ξέρω κάποιον που παράτησε το παιχνίδι επειδή δεν μπόρεσε να περάσει αυτό το dungeon. Τα ιπτάμενα μάτια είναι ο μεγαλύτερος εφιάλτης σου, μια πράγματι τρομερή εμπειρία, ειδικά στο δωμάτιο όπου αντιμετωπίζεις περίπου 100 από αυτά. Οπου και αν βρίσκεσαι, αν σε αντιληφθούν σου κάνουν το Dispel potion και σου αφαιρούν όποια προστατευτικά ξόρκια έχεις κάνει. Πρόκειται για μια κατάρα, και για να το περάσεις πρέπει οι χαρακτήρες σου να είναι επιπέδου τουλάχιστον 47-50. Ξέχασέ το και άφησέ το σχεδόν τελευταίο από τα quests που έχεις να κάνεις.

Σε ένα πολύ μεγάλο δωμάτιο, γεμάτο ιπτάμενα μάτια και ogres, θα βρεις ένα μεγάλο μπλε cube. Με τη βοήθεια ενός μοχλού που βρίσκεται στο τέλος ενός διαδρόμου, θα τον κάνεις από μπλε κόκκινο. Κάνοντας κλικ στον κύβο, κάτω από αυτόν (στην ανάγκη κάνε cast το jump spell) θα ανοίξει μια νέα περιοχή του παιχνιδιού, όπου σε περιμένουν τα 100 μάτια που ανέφερα πριν.

Τα σκοτώνεις λίγα λίγα - θα χρειαστεί πολύ μεγάλη υπομονή για να τα καταφέρεις. Μετά θα βρεις έναν άλλο ίδιο κύβο, όπου με την ίδια τεχνική θα ανοίξεις ένα μικρό πέρασμα σε ένα κεντρικό δωμάτιο, στο οποίο σε περιμένουν ό,τι είδους εχθροί μπορείς να φανταστείς. Ο χειρότερος εφιάλτης σε computer game.

Είδα έναν action gamer, που καυχιέται συνέχεια για το πόσο καλός είναι στο Quake, να τα παρατά ακριβώς σε αυτή τη μάχη. Πρόκειται για πραγματική τρέλα και τα νεύρα σου θα κάνουν καιρό για να ηρεμήσουν. Ανάμεσα στα τέρατα υπάρχει ένας φοβερός Lich King. Τρομερός εχθρός...

Οταν τους σκοτώσεις όλους, θα βρεις το περίφημο Memory Crystal Delta, που χρειάζεται για άλλη αποστολή. Μέσω ενός άλλου κύβου θα μεταφερθείς σε ένα δωμάτιο με τρεις σαρκοφάγους. Μην πειράξεις τίποτα εκτός από το Book of Liches, που είναι πάνω σε ένα podium. Κάνε κλικ στο βιβλίο αυτό και θα το καταστρέψεις, όπως άλλωστε επιτάσσει η αποστολή σου.

**Επίπεδο δυσκολίας:** Ανώτατο!!! Οποιος επιζήσει από αυτή τη δοκιμασία όλα τα υπόλοιπα θα τα θεωρήσει εύκολα. Αν αντέξει δηλαδή και δεν καταλήξει κάπου αλλού!!!

**25.** Σκότωσε τον Snergle στο Snergle's Caverns και παράδωσε το τσεκούρι του στον Avinril Smythers στο Haunt Tavern, στο Mire of the Damned.

**Ανταμοιβή: Ο Avinril Smythers σου δίνει Mastery στο Axe (Τσεκούρι).**

Προτού ξεκινήσεις την αποστολή αυτή, φρόντισε να έχεις το κλειδί για τα δωμάτια του Snergle. Το κλειδί σού δίνει ένα φυλακισμένος νάνος στο Snergle's Iron Mines.

Οταν ξεκλειδώσεις την πόρτα με αυτό το κλειδί, ο διάδρομος πίσω σου γεμίζει από νάνους. ΕΙΝΑΙ ΑΔΥΝΑΤΟ ΝΑ ΕΠΙΖΗΣΕΙΣ σε κανονική μάχη. Για αυτό πρέπει να έχεις έτοιμο το Lloyd's Beacon, ώστε να μεταφερθείς σε προγενέστερη τοποθεσία και να αποφύγεις το θανατηφόρο "εναγκαλισμό". Μετά απλά θα τους αντιμετωπίζεις λίγους λίγους από μπροστά. Πρόσεξε καλά αυτό το σημείο, γιατί είναι εξαιρετικά ύπουλο, μια παγίδα των προγραμματιστών.

Ενας από τους νάνους είναι ο ίδιος ο Snergle. Στο πτώμα του θα βρεις το τσεκούρι του, το οποίο χρειάζεσαι για να ολοκληρώσεις την αποστολή.

**Επίπεδο δυσκολίας:** Ανώτερο, ειδικά η μάχη-παγίδα με τους νάνους μπορεί να σε τρελάνει, αν δεν ξέρεις το Lloyd's Beacon ή το Teleport spell.

Περισσότερα όμως στο επόμενο τεύχος. Ως τότε, καλά Χριστούγεννα και καλές γιορτές...

PC






# ROLE PLAYING GAMES

## DAWN OF THE OVERMIND




Ο χρόνος κυλά και οι Illithids έχουν σχεδόν πετύχει το σκοπό τους: να εξαφανίσουν τον ήλιο. Μόλις το σκοτεινό πρόγραμμά τους φτάσει να ολοκληρωθεί, μια νέα εποχή τρόμου θα σκιάσει τον κόσμο. Θα μπορέσετε άραγε εσείς οι παίκτες να αποτρέψετε τα σατανικά σχέδια αυτών των αποτρόπαιων πλασμάτων προτού να είναι πια αργά;

To Dawn of the Overmind είναι ο επίλογος μιας σειράς που αποτελείται από τρεις περιπέτειες.

Περιπέτεια του AD&D της σειράς Monstrous Arcana / Για αρχάριους αλλά και έμπειρους παίκτες και Dungeon Masters / Τιμή 5.040 δρχ.

## THE SILENT BLADE




Ο λόκληρος ο κόσμος του Wolfgar καταρρέει γύρω του, καθώς ο δολοφόνος Entreri κερδίζει δύναμη στο Calinport. Ομως ο Entreri δεν ενδιαφέρεται για εξουσία, αφού ο απώτερος στόχος του είναι η τελική αναμέτρηση με τον πασίγνωστο dark elf, τον Drizzt. Μη χάσετε αυτή την καινούρια νουβέλα του δημοφιλούς R.A. Salvatore.

Νουβέλα με σκληρό εξώφυλλο των Forgotten Realms / Τιμή 8.640 δρχ.

## CALIMPORT




Ε ίναι η αφετηρία μιας καινούριας σειράς περιπετειών, που παίρνει το όνομά της από τη μεγαλύτερη -και μάλλον χυδαιότερη- πόλη σε ολόκληρο το Faerun. Εχοντας ήδη με συντομία περιγραφεί στο Empires of the Shining Sea, έρχεται να στηρίξει και να επεκτείνει τις περιπέτειες αυτού του campaign, ενώ παράλληλα δίνει νέες πληροφορίες για την ίδια την πόλη.

Accessory για τα Forgotten Realms / Για αρχάριους αλλά και έμπειρους παίκτες και Dungeon Masters/ Τιμή 6.120 δρχ.

## JAKANDOR: LAND OF LEGEND




Ε λάτε να γνωρίσετε επικές μάχες ανάμεσα σε βαρβαρικές φυλές και μάγους. Ζήστε θρυλικές μάχες και αναζητήσεις που είτε θα καταλήξουν να φέρουν την ειρήνη στις αντιμαχόμενες παρατάξεις είτε θα οδηγήσουν στον αφανισμό τους.

Adventure Supplement του AD&D για τη σειρά Odyssey / Για έμπειρους παίκτες / Τιμή 7.920 δρχ.

## SEEDS OF CHAOS




Ω ς Σκοτεινοί Ιππότες ή Ιππότες της Solamnia, ως εισβολείς ή μαχητές της ελευθερίας, οι χαρακτήρες των παικτών σας είναι αυτοί που θα δώσουν την τελική μάχη της Τέταρτης Εποχής του Krynn, μέσα στο πλαίσιο της σειράς The Chaos War. Αυτή η κλασική περιπέτεια για το AD&D περιέχει κανόνες για να μπορεί να παιχτεί και ως Saga, συνδέεται με την καινούρια νουβέλα Tears of the Night Sky και σας δίνει την ευκαιρία να γευτείτε την εισβολή των Σκοτεινών Ιπποτών κατά τη διάρκεια του θέρους του Χάους.

Περιπέτεια για το κλασικό Dragonlance / Για όλους τους roleplayers/ Τιμή 5.040 δρχ.

## CRYPT OF LYZANDRED




Σ ε αυτή τη δεύτερη περιπέτεια της σειράς Lost Tombs, οι ήρωες ανακαλύπτουν έναν χάρτη που οδηγεί στον ξεχασμένο τύμβο του Lyzandred the Mad. Ο τελευταίος τόπος αναπαύσεώς του είναι γεμάτος με θανατηφόρες παγίδες, ενδείξεις κρύπτεων και έναν τεράστιο στρατό άνοων φρουρών - κρύβει όμως και την ελπίδα να βρεθεί σε αυτόν το κλειδί που θα αποτρέψει την επερχόμενη καταστροφή του κόσμου του Greyhawk.

Περιπέτεια για το Greyhawk / Για αρχάριους αλλά και έμπειρους παίκτες/ Τιμή 4.320 δρχ.

## FACTION WAR




Εδώ και χρόνια ο κόσμος του Planescape υποφέρει από τις μάχες που καθημερινά διαδραματίζονται στους δρόμους του Sigil. Μέχρι πρόσφατα η αινιγματική Lady of Pain κρατούσε τις αναμετρήσεις αυτές στο αναίμακτο επίπεδο των ιδεών. Τώρα όμως κανονικός πόλεμος απειλεί να ξεσπάσει στους δρόμους του Cage, αναγκάζοντας τους πάντες να διαλέξουν παράταξη και να προετοιμαστούν για αυτό που θα είναι η τελική αναμέτρηση.

Περιπέτεια για το Planescape / Για αρχάριους αλλά και έμπειρους παίκτες και Dungeon Masters / Τιμή 7.200 δρχ.

## TEARS OF THE NIGHT SKY



Η αναζήτηση του θεού Paladine γίνεται δοκιμασία πίστης για την Crysania, την τυφλή κληρικό του Paladine. Στην προσπάθειά της έχει βοηθό και σύντροφο έναν μαγικό τίγρη, που σχετίζεται με το μυστηριώδη dark elf μάγο Dalamar.

Νουβέλα της σειράς The Chaos War, 3ος τόμος / Τιμή 2.600 δρχ.

## THE LAST WARHUCK




Η πρώτη εκτενής περιπέτεια για τον κόσμο του Star Drive ασχολείται με την ανακάλυψη ενός λειψάνου του τελευταίου γαλαξιακού πολέμου. Το αρχαίο πολεμικό πλοίο συνεχίζει να μάχεται, καίτοι η μάχη έχει στην ουσία τελειώσει δεκάδες χρόνια πριν, απειλώντας έτσι τις πρόσφατα αναστηλωμένες αποικίες του Verge. Οι ήρωές μας λοιπόν θα πρέπει να το σταματήσουν, προτού οι νεκροί γίνουν εκατομμύρια.

Περιπέτεια του Alternity για το Star Drive / Για όσους αγαπούν τα παιχνίδια science fiction στο μακρινό μέλλον / Τιμή 5.040 δρχ.

## STARRISE AT CORRIVALE




Το εξιλαστήριο θύμα ενός τραγικού πολιτικού λάθους, ο Olver Haryn εκδιώχθηκε από το Σώμα όντας στην αρχή μιας πολλά υποσχόμενης σταδιοδρομίας. Απογοητευμένος, αποφασίζει να ξεκινήσει μια καινούρια ζωή στο Verge. Ομως η κυβέρνηση δεν έχει πει ακόμα τον τελευταίο λόγο της: Θέλουν να τον χρησιμοποιήσουν σαν κυματοθραύστη σε έναν επερχόμενο πόλεμο. Ο Shrewd Olver υποψιάζεται τα αληθινά κίνητρά τους, αλλά αποφασίζει πως το παιχνίδι αξίζει να παιχτεί από μόνο του.

Νουβέλα του Star Drive / Τιμή 2.600 δρχ.

## AD&D CD-ROM CORE RULES VERSION 2.0!

Το απαραίτητο software για όλους τους παίκτες του AD&D και τους Dungeon Masters σε νέα, βελτιωμένη έκδοση. Περιέχει:

- περισσότερες από 2.000 σελίδες με τα εννιά βασικά βιβλία κανόνων του AD&D,
- όλους τους κανόνες PLAYER'S OPTION,
- το Map Manner II και το Campaign Mapper, που σας βοηθούν να φτιάξετε έγχρωμους χάρτες για πόλεις και dungeons,



- το σύστημα Dice Roller, που ρίχνει αυτόματα και αθροίζει όλα τα είδη ζαριών,
- σύστημα που "φτιάχνει" θησαυρούς και αναμετρήσεις και αυτόματα τους εντάσσει σε χάρτες.

Τιμή 27.000 δρχ.

# ΑΠΟ ΤΟ TIGANA ΣΤΟ WARZONE
## ΣΚΕΨΕΙΣ ΜΕ ΑΦΟΡΜΗ ΕΝΑ ΒΙΒΛΙΟ ΗΡΩΙΚΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ



**Η επίσκεψή του στο βιβλιοπωλείο έγινε λίγο βιαστικά, όπως πάντα. Τόσο πολλοί τίτλοι! Τι να διαλέξει κανείς και πώς να ξέρει ότι αυτό το όμορφο εξώφυλλο κρύβει μέσα κάτι ενδιαφέρον; Τουλάχιστον τα παιχνίδια έχουν και ένα demo CD, που δίνει μια ιδέα... Εμεινε να χαζεύει τα ράφια. Τα βιβλία της περιπέτειας ήταν ελκυστικά, ερεθιστικά, αλλά έψαχνε κάτι λίγο διαφορετικό, μια άλλη γραφή. Είχε κουραστεί από τις επαναλήψεις των ηρωικών περιπετειών· ήθελε να μη σωθεί πάλι ο κόσμος, κάτι άλλο, βρε παιδιά...**

*του Μίλτου Κύρκου*

Ο χρόνος πίεζε ασφυκτικά, όταν το μάτι του έπεσε στο "Tigana". Περίεργο όνομα με πολλές παραφράσεις. Ο συγγραφέας - για να δούμε... G.G. Kay, χμ, κάπως γνωστός ακούγεται, αλλά μπα, μάλλον μουσική φέρνει ο συνειρμός. Η μικρή περίληψη; Μμμ... Γαλλικές επιδράσεις, τι στο καλό μπορεί να είναι, πού έμαθαν οι Γάλλοι να γράφουν ηρωική φαντασία; Ομως το εξώφυλλο είχε κερδίσει το μάτι του. "Δεν πάει στα κομμάτια, ας το πάρω να δω. Τουλάχιστον δεν θα σώσει κανείς τον κόσμο, αναφέρεται σε μία χώρα μόνο!"

Το βιβλίο ήταν έξοχο. "Βαρύ", ενδιαφέρον, με στέρεη πλοκή, με περίεργα αλλά οικεία ονόματα, με ήχους μιας εποχής που μπορεί να είχε υπάρξει. Τον απορρόφησε, του έκλεψε το χρόνο, τον ανάγκασε να πάρει και το δεύτερο τόμο. Και όταν το οπισθόφυλλο έκλεισε, βαθιά μέσα στη νύχτα, του έμεινε η στέρηση: Ωραία ως εδώ, μα πού θα βρω ξανά τη γη της σκλαβωμένης χώρας; Υπάρχει επόμενο; Πώς θα ξαναιώσω την απόλαυση του να περπατήσω στους δρόμους της Astibar;

Ξημέρωνε Σάββατο 5 Δεκεμβρίου. Σήμερα... σήμερα... τι είχε να κάνει σήμερα; Ξαφνικά μια ιδέα άστραψε, η κουρασμένη μνήμη του λειτούργησε με χίλιες στροφές. Αρπαξε τα μολύβια του, κόλλες λευκό χαρτί, και από δίπλα το "Tigana". Στρόβιλοι ιδεών, αδρεναλίνη στις φλέβες, δημιουργία!

Σε λίγες ώρες οδηγούσε την ομάδα των συντρόφων του μέσα από τις σκοτεινές κοιλάδες. Στο βάθος, στο φως της αυγής ξεχώριζε το εχθρικό στρατόπεδο. Με το σπαθί του γυμνό, έτοιμος να αντιμετωπίσει κάθε εχθρό, έκατσε να πάρει μια ανάσα. Σήκωσε τα μάτια και παρατήρησε τη μεγάλη αίθουσα του Games Fair της "Κάισσα". Σε κάθε τραπέζι, μέχρι εκεί όπου έφτανε το μάτι, ομάδες από ήρωες πολεμούσαν στους δικούς τους κόσμους, απορροφημένοι στην περιπέτειά τους. Ολοι είχαν την ευκαιρία να εκφράσουν την προσωπικότητά τους, να ζήσουν για λίγες ώρες μέσα σε ένα παραμύθι με τους δικούς του κανόνες και όρους, να αναβιώσουν τους κόσμους της φαντασίας τους.

Κατέβασε τα μάτια από την πολύβουη αίθουσα. Οι σύντροφοί του αδημονούσαν. Η Lower



Corte έπρεπε να ελευθερωθεί, και αυτός έχανε χρόνο. Ηδη οι πρώτες ακτίνες του ήλιου λαμπύριζαν πάνω στις ασπίδες των εχθρών. Σε λίγο θα ήταν πολύ αργά. Απλωσε το χέρι στο σπαθί του...

Αυτή είναι η ομορφιά των παιχνιδιών ρόλων: η ευκολία με την οποία επιτρέπουν στους παίκτες να διαμορφώσουν οι ίδιοι τον κόσμο μέσα στον οποίο θα κινηθούν. Οσο καλά και να περιγράφονται τα δεδομένα στα παιχνίδια στους υπολογιστές, κανείς δεν μπορεί να πει ότι έχει παίξει role playing, αν δεν έχει κάτσει σε ένα τραπέζι με τα εικοσάπλευρα στο χέρι. Η μαγεία της προσωπι-







κής σύγκρουσης αλλά και της συνεργασίας και η συνεχής αλληλεπίδραση Game Master και παικτών μπορεί να δώσει αριστουργήματα - ή πατάτες, ανάλογα με τις ικανότητες των παικτών. Ομως είναι τόσο απλό να αρχίσει μια παρέα να παίζει RPG. Το Advanced Dungeons & Dragons, ο ογκόλιθος της ηρωικής φαντασίας, επιτρέπει στους παίκτες να ξεκινήσουν μόνο με ένα κουτί, με απλούς κανόνες και κάθε βοήθεια. Και φυσικά πάντα μπορεί κάποιος να πάει σε μια "Κάισσα" και να ζητήσει να συμμετάσχει σε περιπέτεια για νέους παίκτες.




Χριστούγεννα λοιπόν, καιρός για παιχνίδι και ξεκούραση. Τι προτάσεις υπάρχουν εκτός από τα παιχνίδια ρόλων;

Φυσικά Magic: The Gathering! Γρήγορο, πανέξυπνο, παίζεται με δύο παίκτες, έχει και εκπληκτικές κάρτες. Το demo του κυκλοφόρησε στο "PC Master" και έκανε πολύ καλή εντύπωση. Φανταστείτε ότι στο Computer Show παίχτηκαν περισσότερες από 700 παρτίδες Portal II (του εισαγωγικού) και Magic. Οι κανόνες του Portal κυκλοφορούν στα ελληνικά, έτσι ακόμα πιο εύκολα μπορεί κάποιος να μπει στο μαγικό κόσμο της Dominia. Και μην ξεχνάτε: Σε όλο τον κόσμο έχουν πουληθεί περισσότερες από δύο δισεκατομμύρια κάρτες Magic!

Μια άλλη επιλογή για τους πιο φιλοπόλεμους είναι η Chronopia ή το Warzone, τα παιχνίδια μαχών με μεταλλικές φιγούρες. Πιο δύσκολα, πιο κοπιαστικά στην αρχή, προσφέρουν όμως την ευκαιρία για στρατηγική και σκληρές μάχες μαζί με εκπληκτικές φιγούρες φαντασίας. Οποίος δεν έχει δει το στρατό του Ενός Βασιλιά να εξαφανίζει τα orcs των Blackblood και τους συμμάχους τους δεν έχει καταλάβει τι σημαίνει πολεμικό παιχνίδι. Κάθε μονάδα με το ρόλο της, κάθε ήρωας μπορεί να αλλάξει τη ροή της μάχης ή να σφαχτεί σαν το σκυλί από τους αντιπάλους, λάβαρα και επελάσεις, σκληρές μονομαχίες, μαγεία να απλώνει τα φτερά της σε όλο το τραπέζι, φρικτά τέρατα και αστραφτεροί πολεμιστές - αυτό είναι πόλεμος!

Ομως ο καλύτερος τρόπος να δει κάποιος τα παιχνίδια στρατηγικής και φαντασίας δεν είναι μέσα από τις γραμμές ενός άρθρου, αλλά διά ζώσης. Σε όλα τα καταστήματα που έχουν αυτά τα παιχνίδια μπορεί να ζητήσει να συμμετάσχει σε παιχνίδια επίδειξης, έτσι ώστε να πάρει μια γεύση από αυτά προτού αποφασίσει να τα αποκτήσει. Αυτό είναι πολύ σημαντικό, γιατί γλιτώνει όλους μας από μουρμούρες και απογοητεύσεις. Πόσες φορές έχουμε πετάξει από το παράθυρο κάποιο CD που μας έκανε έξαλλους;

Καλές Γιορτές!

PC

### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΚΔΗΛΩΣΕΩΝ ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΥ ΣΤΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ "ΚΑΙΣΣΑ"

| | |
|---|---|
| 10/1 | Τουρνουά Magic: The Gathering |
| 17/1 | Τουρνουά Magic: The Gathering |
| 23/1 | Τουρνουά AD&D σε όλα τα καταστήματα για παίκτες επιπέδων 2-4 |
| 24/1 | Τουρνουά Magic: The Gathering |
| 30/1 | Τουρνουά Chronopia σε όλα τα καταστήματα "Κάισσα" |

*Κάθε Τρίτη*
Επίδειξη Chronopia στην "Κάισσα" Πειραιά

*Κάθε Παρασκευή*
Το ίδιο στην "Κάισσα" Αμαρουσίου

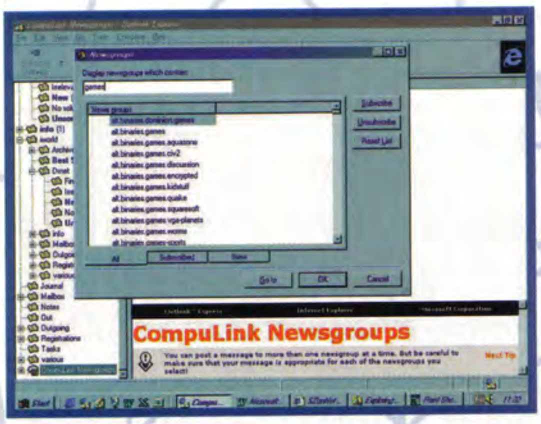
# USENET NEWSGROUPS:

## Οι "παρεούλες" του Διαδικτύου

***Πώς θα σας φαινόταν η συμμετοχή σας σε μια ομάδα συζήτησης με εκατοντάδες ή χιλιάδες άτομα-μέλη από κάθε γωνιά του πλανήτη μας; Στα Usenet newsgroups το κείμενο κάθε αποστολέα σχετικά με οποιοδήποτε θέμα αποστέλλεται αυτόματα και διαβάζεται από όλους όσοι έχουν δηλώσει ενδιαφέρον να συμμετέχουν στη συγκεκριμένη θεματική ομάδα. Τελικά είμαστε ένα παγκόσμιο χωριό!***

*του Παναγιώτη Σ. Ανδριανέση*
*pandri@iworld.gr*

Στα προηγούμενα τεύχη γράψαμε αρκετά για τον Web. Είδαμε τις υπηρεσίες που προσφέρει καθώς και τα προγράμματα με τα οποία μπορούμε να τον αξιοποιήσουμε. Παρά το γεγονός όμως ότι αυτός αποτελεί το επίκεντρο του ενδιαφέροντος για το Internet, δεν έχει καταφέρει να δώσει αποτελεσματικές λύσεις σε ορισμένα προβλήματα αλλά και απαιτήσεις των χρηστών, με κυριότερα τη δυσκολία στην εύρεση της πληροφορίας που θέλουμε, έστω και με τη χρήση των ειδικών μηχανών αναζήτησης (θα αναφερθούμε σε αυτές σε προσεχές τεύχος), αλλά και την έλλειψη της δυνατότητας διαλόγου. Ετσι, αν αφήσουμε στην άκρη το e-mail, που αποτελεί μια προσωπική επαφή με έναν φίλο μας, μόνο με τη βοήθεια του Usenet μπορούμε να επικοινωνήσουμε ταυτόχρονα με πολλά άτομα από κάθε γωνιά του πλανήτη.




**Σε αυτή την οθόνη του Microsoft Outlook Express βλέπουμε το παράθυρο που περιέχει όλα τα Usenet newsgroups, ενώ μπορούμε να αναζητήσουμε εκείνα που μας ενδιαφέρουν περισσότερο με βάση κάποια λέξη-κλειδί που περιέχεται στο όνομα των newsgroups.**

Το Usenet αρκετά χρόνια πριν από τη δημιουργία του Web αποτελούσε το κέντρο ανταλλαγής απόψεων των χρηστών του Internet ανά τον κόσμο. Μάλιστα, παρά την εντυπωσιακή εξάπλωση του Web, το Usenet όχι μόνο δεν συρρικνώθηκε και δεν εγκαταλείφθηκε από τους χρήστες του, αλλά αναπτύχθηκε ακόμα περισσότερο, αφού σήμερα αριθμεί περισσότερα από 50.000 groups για συζητήσεις κάθε είδους, στα οποία καθημερινά διακινούνται περίπου 2GB πληροφορίας με αποστολείς και αποδέκτες εκατομμύρια ανθρώπους! Το Usenet αποτελείται από newsgroups (ομάδες συζητήσεων) διάφορων θεματικών ενοτήτων, στα οποία κάθε χρήστης μπορεί να στείλει μηνύματα που διαβάζονται από όλους τους χρήστες του Internet ανά τον κόσμο οι οποίοι έχουν γίνει συνδρομητές (δωρεάν φυσικά) στις συγκεκριμένες ομάδες.

Το μεγάλο πλεονέκτημα του Usenet είναι το ότι ο καθένας έχει έτσι "τη δική του φωνή" στο χώρο αυτό και μπορεί να διατυπώσει αυτό που θέλει απευθείας σε πλήθος άλλων χρηστών ανά τον κόσμο. Βέβαια η συγκεκριμένη ελευθερία έχει πλεονεκτήματα αλλά και μειονεκτήματα. Το Usenet δεν ελέγχεται από κάποια αρχή παρά μόνο από τους ίδιους τους χρήστες που συμμετέχουν στις συζητήσεις στα newsgroups. Αυτοί στέλνουν τα μηνύματα και οι ίδιοι είναι που διαμορφώνουν το ύφος, τη φιλοσοφία, το περιεχόμενο καθώς και το τι είναι ή δεν είναι αποδεκτό μέσα σε μια ομάδα συζήτησης. Συνεπώς η συμμετοχή μας σε ένα group σημαίνει αποδοχή των συνηθειών που επικρατούν και έχουν διαμορφωθεί από τους άλλους χρήστες, αν και τίποτα δεν μας εμποδίζει να κάνουμε, με ευγενικό τρόπο φυσικά, τις δικές μας προτάσεις.

Το πρώτο βήμα για την αξιοποίηση του Usenet είναι η επιλογή των newsgroups που μας αφορούν περισσότερο, επιλογή που έχει άμεση σχέση με τα αντικείμενα που ενδιαφέρουν τον καθένα από μας. Αθλητισμός, μουσική, τηλεόραση, κινηματογράφος και βέβαια παιχνίδια, πολλά παιχνίδια κάθε είδους, είναι μερικά από αυτά. Με τη βοήθεια των ειδικών προγραμμάτων (βλ. στη συνέχεια) γραφόμαστε συνδρομητές και κατόπιν είμαστε έτοιμοι να παρακολουθήσουμε και βέβαια να συμμετέχουμε στη συζήτηση, γράφοντας και διαβάζοντας μηνύματα όπως γράφουμε και διαβάζουμε τα μηνύματα του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.

Το Usenet προσφέρει πολλά πλεονεκτήματα, όπως ενημέρωση, ανταλλαγή απόψεων, αγορές-πωλήσεις, αποστολή-λήψη αρχείων κ.ά. Παρακολουθώντας τις ομάδες που έχουμε διαλέξει έχουμε τη δυνατότητα να διαβάζουμε πληθώρα μηνυμάτων από ειδικούς σε κάθε θέμα, ενώ στα μηνύματα αυτά είναι δυνατόν να βρούμε αρκετά ενδιαφέροντα στοιχεία αλλά και νέες πληροφορίες, τις οποίες μπορούμε να αξιοποιήσουμε για τη δουλειά και βέβαια τη διασκέδασή μας. Επίσης, αν θέλουμε να πουλήσουμε ή να αγοράσουμε κάτι, μπορούμε να το κάνουμε δημοσιεύοντας μια αγγελία στα κατάλληλα newsgroups. Μέσω Usenet, τέλος, διακινούνται αρκετά αρχεία, ιδιαίτερα στα groups που περιέχουν τη λέξη "binaries" στο όνομά τους. Με τη βοήθεια ειδικών προγραμμάτων μπορούμε να λάβουμε όποια αρχεία μας ενδιαφέρουν από τα groups αυτά αλλά και να στείλουμε τα δικά μας, επιβάλλεται όμως πάντα η προσοχή στη χρήση τέτοιων προγραμμάτων.

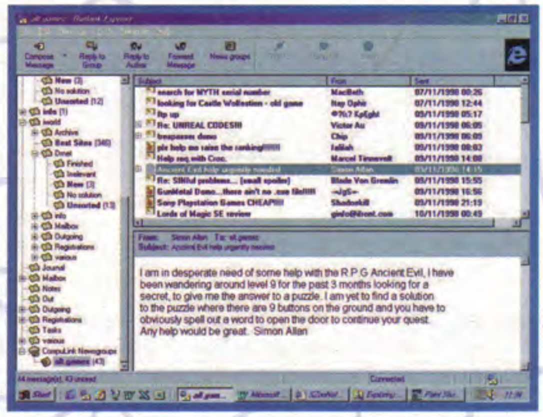
Η πρόσβαση στο Usenet γίνεται με τη χρήση ειδικών προγραμμάτων, τα οποία μας επιτρέπουν να διαβάζουμε τα μηνύματα που υπάρχουν στους servers (δηλαδή τους υπολογιστές όπου φυλάγονται όλα τα μηνύματα κάθε ομάδας συζήτησης) αλλά και να στέλνουμε τα δικά μας. Τα προγράμματα αυτά, πέρα από την προαναφερθείσα βασική λειτουργία, διευκολύνουν στη διαχείριση των χιλιάδων groups που υπάρχουν αλλά και των μηνυμάτων που γράφονται σε αυτά. Ανάλογα με τον τρόπο που χρησιμοποιούμε το Usenet, την ποσότητα και την ποιότητα των μηνυμάτων που υπάρχουν στα groups που παρακολουθούμε (τα subscribed groups, δηλαδή αυτά όπου έχουμε γίνει μέλη), θα εκτιμήσουμε τις δυνατότητες διαχείρισης που προσφέρουν ορισμένα προγράμματα, όπως παρακολούθηση συζητήσεων, φιλτράρισμα μηνυμάτων, αποκωδικοποίηση αρχείων κ.ά.

Τα πιο δημοφιλή προγράμματα για πρόσβαση στο Usenet είναι τα: Outlook Express (παρέχεται δωρεάν μέσω του Microsoft Internet Explorer 4, ενώ υπάρχει και στα Win-

dows 98 και αποτελεί μια απλή και αξιόπιστη λύση για πρόσβαση στο Usenet), Agent / Free Agent (συγκαταλέγεται στα κορυφαία προγράμματα πρόσβασης στο Usenet και υπάρχει σε δύο εκδόσεις: την εμπορική, που ονομάζεται Agent, και τη δωρεάν, που ονομάζεται Free Agent και μπορούμε να κατεβάσουμε από το Δίκτυο), Gravity (για πολλούς το καλύτερο πρόγραμμα πρόσβασης στο Usenet - είναι πολύ εύχρηστο και παρέχει μια σειρά από αυτοματισμούς που διευκολύνουν τη διαχείριση των μηνυμάτων).

Στο σημείο αυτό να σημειώσουμε πως, εκτός από τη χρήση ειδικών προγραμμάτων για πρόσβαση στο Usenet, την ίδια δυνατότητα παρέχουν και συγκεκριμένα Web sites, που εκτός των άλλων προσφέρουν υπηρεσίες αρχειοθέτησης παλαιότερων μηνυμάτων, ολοκληρωμένη κατηγοριοποίηση των groups ανά αντικείμενο, αναζητήσεις σε πολλαπλά groups κ.ά. Τα sites αυτά αποτελούν ικανοποιητικές λύσεις για όσους θέλουν να διαβάζουν μηνύματα του Usenet χωρίς να χρησιμοποιούν επιπλέον προγράμματα, καθώς και για όσους χρειάζονται πρόσβαση σε παλαιότερα μηνύματα με δυνατότητες αναζήτησης. Από την άλλη, βέβαια, η ταχύτητα πρόσβασης είναι μικρότερη από αυτή της πρόσβασης στον τοπικό Usenet server, ενώ δεν υπάρχει δυνατότητα διαχείρισης των αρχείων που διακινούνται μέσω Usenet. Τα πιο γνωστά Web sites που παρέχουν πρόσβαση στο Usenet μέσω Web είναι το Deja News, το Reference.Com και το Talkway.

Τελειώνοντας, δεν θα μπορούσαμε να μην αναφέρουμε λίγα στοιχεία για τη συμπεριφορά μας στο Usenet, το οποίο, ας μην ξεχνάμε, είναι μία αυτοελεγχόμενη κοινωνία, όπου τους κανόνες θέτουν οι ίδιοι οι χρήστες. Φυσικά καθένας από μας είναι ελεύθερος να εκφραστεί και να διατυπώσει ό,τι επιθυμεί με όποιο τρόπο νομίζει καλύτερο, ωστόσο θα πρέπει να τηρούμε ορισμένους συμβατικούς κανόνες, προκειμένου να μετέχουμε σωστά στη μεγάλη on-line κοινότητα του Usenet. Σε αντίθετη περίπτωση, εάν δηλαδή με τη συμπεριφορά μας προκαλούμε προβλήματα στους άλλους χρήστες, αυτοί θα αντιδράσουν. Ετσι, ας προσπαθούμε να στέλνουμε μηνύματα απλά και κατανοητά, με περιεχόμενο σχετικό με το θέμα που συζητά η συγκεκριμένη ομάδα, και ας προσέχουμε να μη στέλνουμε συνηθισμένες ερωτήσεις για ένα θέμα, προτού συμβουλευτούμε το FAQ της συγκεκριμένης ομάδας (αρχείο που μπορούμε να κατεβάσουμε στον υπολογιστή μας και περιέχει τις απαντήσεις σε όλες τις βασικές απορίες που μπορεί να έχει κάθε νεοεισερχόμενος στο συγκεκριμένο newsgroup).




**Εχουμε γίνει μέλος στο newsgroup alt.games και, όπως μπορείτε να δείτε σε αυτή την οθόνη, διαβάζουμε το μήνυμα κάποιου άλλου από τα χιλιάδες μέλη της συγκεκριμένης ομάδας.**

PC

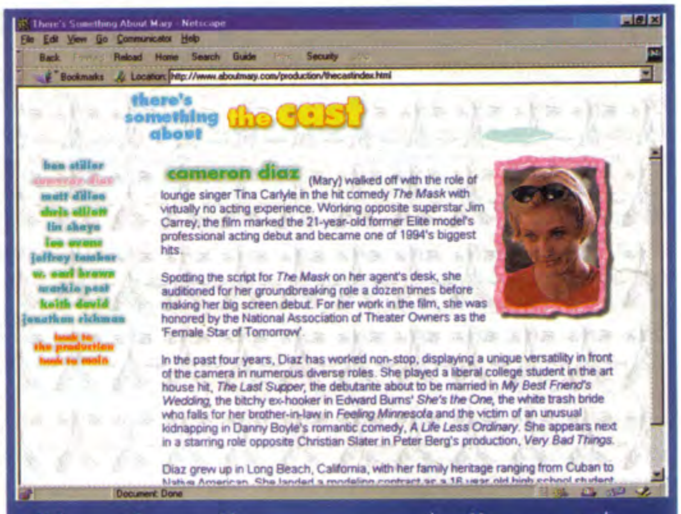
## ΜΕΡΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ NEWSGROUPS

Σήμερα υπάρχουν περισσότερα από 350 newsgroups με θέματα σχετικά με παιχνίδια κάθε είδους. Διαλέξαμε τα πιο χαρακτηριστικά από αυτά, αλλά μην ξεχνάτε: Μπείτε και σε άλλα newsgroups, παρακολουθήστε για λίγες μέρες το περιεχόμενό τους και αποφασίστε οι ίδιοι ποια σας ταιριάζουν καλύτερα, γίνετε συνδρομητές σε αυτά... και σύντομα θα αποκτήσετε χιλιάδες φίλους από όλο τον κόσμο.

alt.games
alt.games.air-warrior
alt.games.apogee
alt.games.atr.rpg
alt.games.builder.dcgames
alt.games.civnet
alt.games.classic-crpgs
alt.games.command-n-conq
alt.games.command-n-conq.red-alert
alt.games.command.and.conquer
alt.games.cosmic-wimpout
alt.games.creatures
alt.games.dark-forces
alt.games.dean-stark
alt.games.descent
alt.games.descent.flame
alt.games.diablo
alt.games.dice
alt.games.doom
alt.games.doom.announce
alt.games.doom.ii
alt.games.doom.newplayers
alt.games.down-economy
alt.games.duke3d
alt.games.duke3d.binaries
alt.games.duke3d.editing
alt.games.dune-ii.virgin-games
alt.games.dust
alt.games.eamon
alt.games.elder-scrolls
alt.games.final-fantasy
alt.games.final-fantasy.rpg
alt.games.frp.dnd-util
alt.games.frp.live-action
alt.games.gazillionaire
alt.games.gb
alt.games.glider-pro
alt.games.heretic
alt.games.illuminati
alt.games.kali
alt.games.kesmai-legends
alt.games.ki
alt.games.lynx
alt.games.marathon
alt.games.mechwarrior2
alt.games.mk
alt.games.mk.mk3
alt.games.mornington.crescent
alt.games.mornington.cresent
alt.games.mtrek
alt.games.netrek.paradise
alt.games.outlaws
alt.games.phantasy-star
alt.games.quake2
alt.games.rac-rally
alt.games.redalert
alt.games.riddler
alt.games.rpg.ix
alt.games.rpg.quadrant
alt.games.rpg.startrek.quadrant
alt.games.sf2
alt.games.sierra.therealm
alt.games.sony.yaroze
alt.games.starshield
alt.games.stunt-island
alt.games.subspace
alt.games.tombraider
alt.games.torg
alt.games.ultima-online
alt.games.upcoming-3d
alt.games.vampire.the.masquerade
alt.games.vampire.tremere
alt.games.vga-planets
alt.games.warcraft
comp.sys.ibm.pc.games.action
comp.sys.ibm.pc.games.adventure
comp.sys.ibm.pc.games.announce
comp.sys.ibm.pc.games.marketplace
comp.sys.ibm.pc.games.misc
comp.sys.ibm.pc.games.rpg
comp.sys.ibm.pc.games.sports
comp.sys.ibm.pc.games.strategic

***Από αυτή τη στήλη κάθε μήνα θα ταξιδεύουμε σε ορισμένα από τα δημοφιλέστερα sites του Internet, τα οποία πιστεύουμε πως ενδιαφέρουν άμεσα όσους από εσάς έχετε πρόσβαση στο μεγαλύτερο των δικτύων. Enjoy the surf!***

*Του Γιάννη Ρηγόπουλου*
*stoniak@compulink.gr*

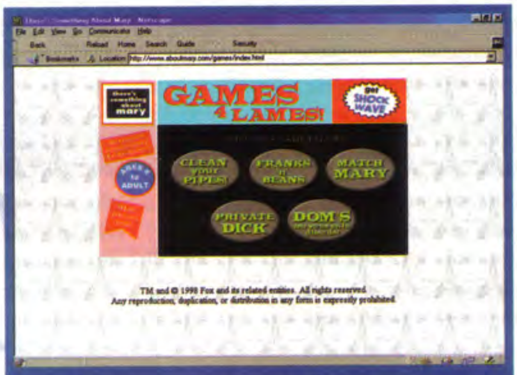



Η όμορφη Cameron Diaz, που πρωταγωνιστεί ως Mary στην ταινία.

## There's something about Mary
## http://www.aboutmary.com

**Ε**πιτέλους, αγαπητοί φίλοι, απέχουμε ελάχιστα από τα Χριστούγεννα και την είσοδό μας στο νέο έτος. Ολοι φυσικά προετοιμάζονται πυρετωδώς για τις γιορτές, το χριστουγεννιάτικο τραπέζι, τα δώρα για τα αγαπημένα πρόσωπα, το ρεβεγιόν και όλα εκείνα που κάνουν τους ανθρώπους χαρούμενους αυτές τις μέρες. Σίγουρα δε εσείς τώρα που διαβάζετε αυτές τις γραμμές θα έχετε ξεκινήσει κάποιες "γιορτινές" αναβαθμισούλες στο PC σας ή θα έχετε εγκαταστήσει τη νέα σας Internet σύνδεση. Ετσι, το "PC Master" βρίσκεται πάντα κοντά σας για να σας κρατήσει συντροφιά στον κόσμο των computer games, ενώ η στήλη μας είναι έτοιμη να σας καθοδηγήσει στα ψηφιακά μονοπάτια του Δικτύου.

Για τον τελευταίο μήνα του 1998, λοιπόν, σας παρουσιάζουμε εκτός των άλλων το site μιας νέας ταινίας, η οποία πέρασε μάλλον απαρατήρητη από τις κινηματογραφικές αίθουσες, ενώ ίσως να παίζεται ακόμη όταν θα διαβάζετε τη στήλη μας. "There's something about Mary" είναι ο ξένος τίτλος και παραγωγοί της οι ίδιοι που ευθύνονται για το ανεπανάληπτο "Dumb & the dumber". Η ιστορία εν ολίγοις έχει ως εξής: Ο Ted Stroehmann, ένας αποτυχημένος στη ζωή, γνώρισε στα δεκαεφτά του τη γυναίκα των ονείρων του, τη Mary Jenson. Υστερα από αρκετά χρόνια αυτή η γυναίκα εξακολουθεί να ασκεί μια περίεργη έλξη στον Ted, ο οποίος είναι ακόμη ερωτευμένος μαζί της. Το ίδιο όμως συμβαίνει και με άλλους άντρες στη ζωή της, έτσι ξεκινά ένα "κυνηγητό" για να βρεθεί τι συμβαίνει με τη Mary. Ολα αυτά δημιουργούν μια ρομαντική κομεντί, της οποίας την παρακολούθηση θα ευχαριστηθείτε. Η σελίδα της ταινίας είναι αρκετά ενδιαφέρουσα και αξίζει να την επισκεφθείτε, στη διεύθυνση http://www.aboutmary.com.



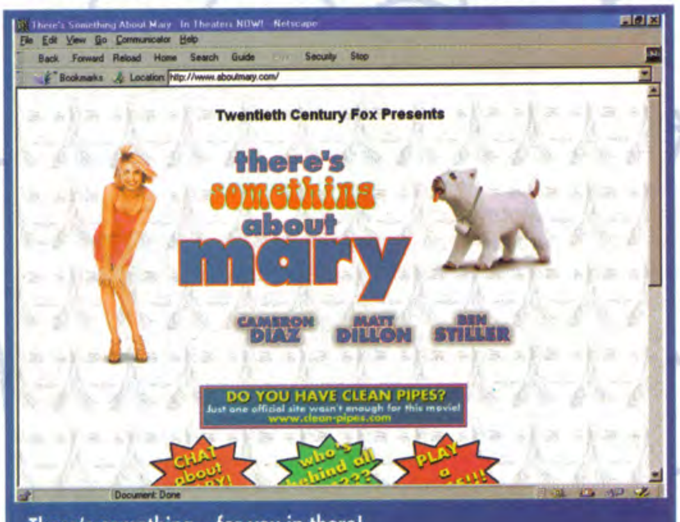

Διαλέξτε ένα από τα πέντε on-line games.

Τα links που δίνονται στην εισαγωγική σελίδα είναι "Chat about Mary", "Who's behind all this?", "Play a game", "There's something about the soundtrack", "Watch the epic trailer here" και "Get your Mary goods here".

Στην πρώτη επιλογή μπορείτε να έρθετε σε επαφή μέσω ενός ειδικού site με άλλους φίλους της ταινίας και να συζητήσετε για τη Mary και όχι μόνο. Για να μάθετε τι συμβαίνει στα παρασκήνια της ταινίας, απλά κάνετε κλικ στη δεύτερη επιλογή. Εδώ θα βρείτε οτιδήποτε θα θέλατε να μάθετε για την παραγωγή και τη σκηνοθεσία της ταινίας, την ιστορία του έργου και φυσικά το cast των ηθοποιών. Μεταξύ αυτών είναι η Cameron Diaz (ως Mary), την οποία είδαμε για πρώτη φορά στη "Μάσκα", ο Matt Dillon, ο Chris Elliott και άλλοι αξιόλογοι ηθοποιοί, που χαρίζουν ένα ευχάριστο δίωρο γεμάτο γέλιο.

Το σημείο του site που μας άρεσε περισσότερο είναι το "Play the game". Υπάρχουν στη διάθεσή σας πέντε απλά παιχνιδάκια, τα οποία μπορείτε να παίξετε on-line. Τα μόνα που χρειάζεστε είναι το mouse σας και οι οδηγίες για κάθε παιχνίδι. Πράγματι κάναμε ένα πολύ ευχάριστο διάλειμμα με τα shoot'em'up που προσφέρει η "Mary".

Φυσικά το multimedia υλικό δεν θα έλειπε από ένα κινηματογραφικό site. Ετσι, υπάρχουν διάφορα κομμάτια από το soundtrack της ταινίας σε μορφή real audio, με κλικ στην τέταρτη επιλογή. Η ποιότητα, όπως σε κάθε real audio clip, είναι πολύ καλή και αξίζει να τα ακούσετε. Στην επιλογή "Watch the epic trailer here" θα βρείτε τρία τρέιλερ της ταινίας - παρά το μέγεθός τους, τα κατεβάσαμε και τελικά άξιζαν την αναμονή. Τέλος, με την πέμπτη επιλο-




There's something... for you in there!




Ακούστε το soundtrack της ταινίας.

γή μπορείτε να βρείτε διάφορα goodies σχετικά με τη Mary: από μπλουζάκια και καπελάκια μέχρι hair gel και σάκους για μπαλάκια του γκολφ!

Σίγουρα όσοι δεν έχετε δει την ταινία δεν θα πρέπει να τη χάσετε. Η Mary σας περιμένει για να σας προσφέρει πολύ γέλιο, αλλά πρώτα περάστε μια βόλτα από το official site της. Θα σας αρέσει!

**ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ: 8/10**

\+ Ομορφες και απλές σελίδες, αρκετό ενδιαφέρον multimedia υλικό και πρωτότυπα παιχνιδάκια.

\- Περισσότερα τρέιλερ για το λαό!!!

## Novalogic

**http://www.novalogic.com**

Μια κατηγορία παιχνιδιών που απέκτησε φανατικούς φίλους και περιλαμβάνει ορισμένα καταπληκτικά "κομμάτια" στη συλλογή της είναι εκείνη των flight simulations. Ποιος δεν θυμάται τον πρώτο Microsoft Flight Simulator, που σηματοδότησε την αρχή μιας νέας εποχής στο χώρο των games; Η αληθοφάνεια στις παραμέτρους πτήσης ήταν ό,τι καλύτερο υπήρχε την εποχή που παρουσιάστηκε και αποτέλεσε σημείο σύγκρισης με άλλες, μεταγενέστερες και σύγχρονες παραγωγές. Τα δεδομένα όμως άλλαξαν ανεπιστρεπτί. Οι εξομοιωτές πτήσης είναι πια το "real thing". Η ποιότητα των γραφικών και φυσικά η αντίστοιχη ανάπτυξη του hardware και των περιφερειακών ήταν αναμενόμενο να φέρουν μια μικρή επανάσταση και σε αυτό το χώρο. Τα απλά και άχρωμα πολύγωνα έδωσαν τη θέση τους σε πλήρως φωτορεαλιστικά τερέν, παρέχοντας στον παίκτη την αίσθηση πως πετά. Αν αναλογιστείτε και την εξέλιξη αυτών των παιχνιδιών όσον αφορά στην προσέγγιση παραμέτρων ίδιων με αυτές στα πραγματικά αεροσκάφη που εξομοιώνουν, τότε καταλαβαίνετε τι θα επακολουθήσει!

Μια εταιρία που ειδικεύεται στην παραγωγή flight simulators και όχι μόνο είναι η Novalogic. Τίτλοι όπως Comanche, Wolf-pack, F-22 Raptor, Armored Fist κ.ά. σίγουρα θα σας θυμίσουν παλιές, καλές εποχές. Το site της εταιρίας έχει τη δική του παρουσία στο Internet και σας το παρουσιάζουμε με αφορμή την κυκλοφορία δύο νέων αξιόλογων παραγωγών: F-16 Multirole Fighter και MiG-29 Fulcrum. Πρόκειται για δύο εξομοιωτές που εμφανίζονται μαζί και θέτουν νέα standards. Ενα από αυτά είναι η συνεργασία των δύο τίτλων για πραγματικές on-line αερομαχίες και επικίνδυνες αποστολές.



Σκηνές από το νέο Delta Force.



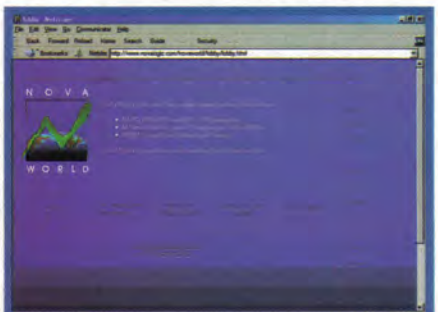
Τα κλασικά "κομμάτια" της Novalogic.

Η σύνδεσή σας με το site γίνεται δίνοντας http://www.novalogic.com. Μόλις φορτώσει η κεντρική σελίδα, στο επάνω μέρος της οθόνης θα δείτε όλους τους νέους τίτλους της εταιρίας, όπως F-16 Multirole Fighter, MiG-29 Fulcrum, Delta Force, Comanche Gold κ.ά., καθώς και την επιλογή "Classics" με όλες τις προηγούμενες παραγωγές της Novalogic. Στα αριστερά θα βρείτε τις επιλογές "Home", "Products", "Downloads", "Register", "Support", "Store", "Corporate" και "NovaWorld".

Η επιλογή "Products" λειτουργεί όπως και οι ανωτέρω επιλογές και παρουσιάζει τα νέα προϊόντα. Μπορείτε να πάρετε πληροφορίες για κάθε νέο τίτλο (απαιτήσεις σε hardware, δυνατότητες, χαρακτηριστικά κ.ά.) και να αποφασίσετε αν πληροί τις προϋποθέσεις σας, προτού ακόμη βγείτε να τον αγοράσετε. Στα "Downloads" υπάρχουν demos από τους δύο νέους εξομοιωτές καθώς και wallpapers για τα Comanche Gold και F-22 Raptor, ενώ από το "Support" μπορείτε να κατεβάσετε updates και patches για τους τίτλους της εταιρίας καθώς και on-line guides. Εάν επιθυμείτε να γίνετε registered χρήστες, απλά κάνετε κλικ στην αντίστοιχη επιλογή, ενώ μπορείτε να έρθετε σε επαφή με την εταιρία μέσω της επιλογής "Corpo-



F-16 και MiG-29 σε ηρωικές αναμετρήσεις από τη Novalogic.



Συνδεθείτε με το NovaWorld για on-line συγκινήσεις.

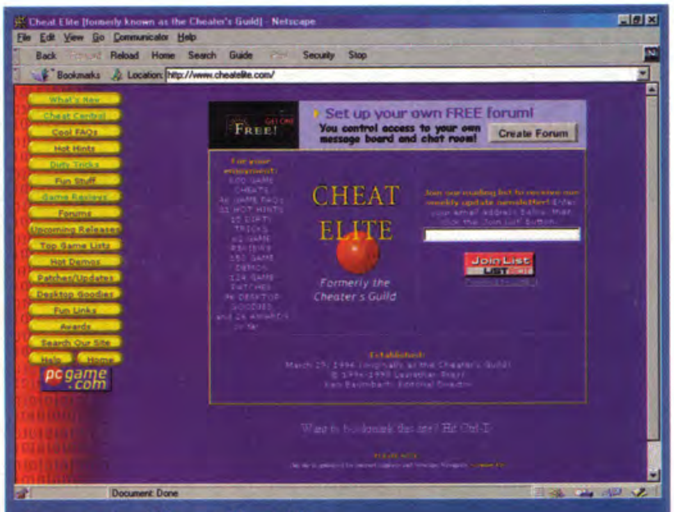
rate", όπου εκτός των άλλων θα μάθετε γενικότερα στοιχεία για το προφίλ της Novalogic.

Ενα νέο δίκτυο που έχει δημιουργήσει η Novalogic είναι το NovaWorld. Εάν έχετε αγοράσει τα F-16, MiG-29 και F-22, μπορείτε να πάρετε μέρος σε ζωντανές αναμετρήσεις (μέχρι 128 χρήστες συγχρόνως!) μέσω Internet και βέβαια μέσα από το NovaWorld. Μια ενδιαφέρουσα υπηρεσία, που σίγουρα θα πετάξει στα ύψη την αδρεναλίνη σας και φυσικά τις πωλήσεις της Novalogic!

Εάν λοιπόν είστε λάτρης των simulations και "πελάτης" της Novalogic, τότε κάνετε μια επίσκεψη στις σελίδες της. Θα βρείτε ενδιαφέροντα στοιχεία και θα ενημερωθείτε για τις νέες παραγωγές της.

**ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ: 8/10**

+ Καλοστημένες σελίδες και υψηλή ταχύτητα.
- Δεν υπάρχουν πολλά demos παιχνιδιών.

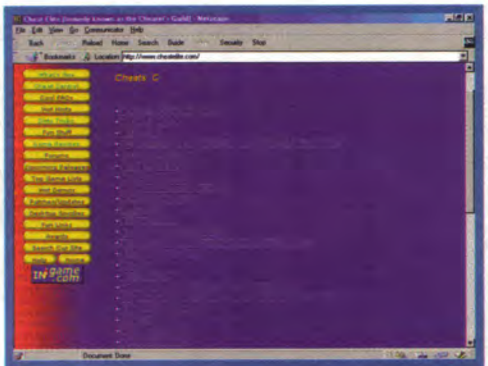


Η κεντρική σελίδα του Cheat Elite.

## Cheat Elite

## http://www.cheatelite.com

Πόσες φορές δεν έχετε φτάσει στα πρόθυρα νευρικής κρίσης με κάποιο παιχνίδι που σας αντιστέκεται "ηρωικά"; Πόσες φορές δεν θέλετε να μάθετε κάποιο hint για το αγαπημένο σας παιχνίδι, να βρείτε τρόπο να "κλέψετε" για να κερδίσετε ή, ακόμη, να μάθετε για κάθε νέο τίτλο που κυκλοφορεί στο χώρο των computer games τόσο για PCs όσο και για κονσόλες; Αυτές τις ανησυχίες σας έρχεται να καλύψει το Cheat Elite ή, όπως αλλιώς λέγεται, Cheater's Guild. Το Cheat Elite είναι ένα σχετικά νέο site και φιλοδοξεί να γίνει ο παράδεισος του gamer. Ο,τι ψάχνετε σχετικό με παιχνίδια είναι εδώ. Reviews, cheats, hints'n'tips, demos, utilities, fora, βρίσκονται όλα στα links του Cheat Elite.


"C", όπως Cheat!

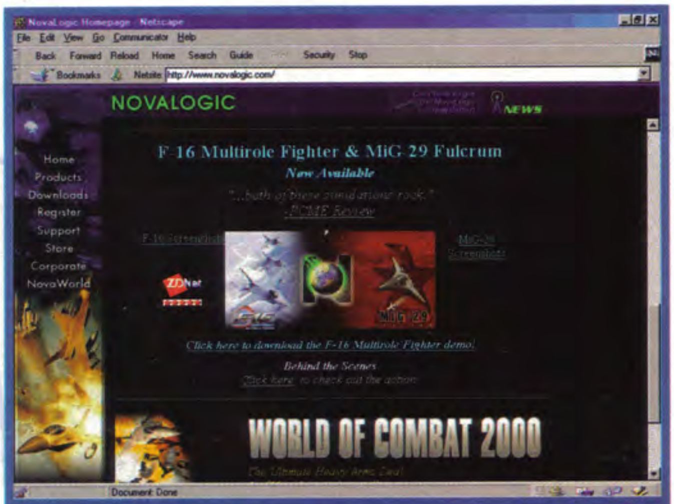
Για να μπείτε στον κόσμο των cheats, δίνετε http://www.cheatelite.com. Αμέσως θα συνδεθείτε με την κεντρική σελίδα του site. Αυτό που κάνει εντύπωση από την πρώτη στιγμή είναι η παντελής έλλειψη γραφικών στις σελίδες. Αυτό βέβαια είναι αρνητικό όσον αφορά στην καλαισθησία, αλλά συντελεί οπωσδήποτε θετικά στην ταχύτητα. Εξάλλου αυτό που ενδιαφέρει κάθε επισκέπτη είναι να βρει το cheat που αναζητά για το αγαπημένο του παιχνίδι.

Στα αριστερά της οθόνης βρίσκονται πάντα οι επιλογές. Εκεί όπου θα κάνετε κλικ για πρώτη φορά είναι η επιλογή "Cheats Central", όπου θα βρείτε αλφαβητικά οποιοδήποτε cheat κυκλοφορεί για το παιχνίδι που σας ενδιαφέρει. Εμείς ψάξαμε και βρήκαμε πολλά. Τουλάχιστον όσα μας ενδιέφεραν "πόζαραν" στις αντίστοιχες σελίδες. Είναι σίγουρο λοιπόν πως, σχεδόν σε κάθε περίπτωση, θα ανακαλύψετε το cheat που ζητάτε. Εκτός των άλλων θα βρείτε τις επιλογές "Dirty Tricks" και "Hot Hints" με πολλά ενδιαφέροντα κολπάκια, όχι όμως για όλα τα παιχνίδια. Εάν βέβαια έχετε λίγη υπομονή, ίσως ανακαλύψετε κάτι ενδιαφέρον στο "Cool FAQs", όπου υπάρχουν διάφορες frequently asked questions για αρκετά από τα δημοφιλή παιχνίδια.

Φυσικά δεν λείπουν τα "Game Reviews". Εκεί μπορείτε να διαβάσετε και να ενημερωθείτε για όλες τις νέες κυκλοφορίες, με πλήρη αξιολόγηση. Επίσης υπάρχει το "Forum", όπου έρχεστε σε επικοινωνία με άλλους gamers. Το Cheat Elite διαθέτει και ένα release schedule chart, το οποίο βλέπετε κάνοντας κλικ στο "Upcoming Releases", για να γνωρίζετε πάντα τις ημερομηνίες κυκλοφορίας των νέων τίτλων, ώστε να μη σας πιάσουν αδιάβαστους!

Επιπλέον υπάρχουν βέβαια οι επιλογές "Hot Demos" και "Patches/Updates", που δεν χρειάζονται καμία σύσταση. Οι πιο ανήσυχοι, λοιπόν, ας κάνουν ένα κλικ σε αυτές.

Τέλος, το Cheat Elite έχει φροντίσει και για τον καλλωπισμό των Windows σας με desktop themes, screen savers και άλλα καλούδια, που δεν έχετε παρά να κατεβάσετε από την επιλογή "Desktop Goodies". Σε γενικές γραμμές, το Cheat Elite είναι ένα site που δεν πρέπει να λείπει από τα bookmarks. Είναι ο παράδεισος του gamer και αναμφισβήτητα θα γίνει ο αχώριστος "σύντροφός" σας.



Το τμήμα του site με τα PC games reviews.

**ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ: 7/10**

+ Αφθονο υλικό που ανανεώνεται συνεχώς.
- Μάλλον χρειάζεται πιο "ζωντανές" σελίδες.

# MAGIC: THE GATHERING

## Παίξτε το δημοφιλές παιχνίδι on-line!

***Αυτό το μήνα, ύστερα από παράκληση αρκετών αναγνωστών, αποφασίσαμε να σας βοηθήσουμε δίνοντάς σας μερικά tips για το πολύ δημοφιλές Magic: The Gathering. Ως γνωστόν, το παιχνίδι στην ηλεκτρονική μορφή του έχει κυκλοφορήσει από τη Microprose και υποστηρίζει, εκτός των άλλων, τη συμμετοχή πολλών παικτών μέσω Internet.***

*του Γιάννη Κωστάκη*
*colwyn@compulink.gr*

Τι να πρωτογράψει κάποιος για το Magic; Το παιχνίδι έχει γίνει πια θρύλος και η άγνωστη εταιρία Wizards of the Coast, που ξεκίνησε τη δημιουργία του το 1993, έχει αναδειχθεί πλέον σε κολοσσό στην gaming σκηνή που αφορά σε παιχνίδια ρόλων, καρτοπαίγνιδα και άλλα συναφή. Το Magic ως σύλληψη και γενικώς ως σύνολο είναι ένα μοναδικό παιχνίδι, που συνδυάζει στρατηγική, φαντασία και -φυσικά- λίγη τύχη. Θα προκαλέσει το μυαλό σας και θα σας εθίσει σε πολύ άσχημο βαθμό, ειδικά αν είστε τύπος που αρέσκεται στο να παίζει με συνδυασμούς. Είναι μια μοναδική εμπειρία και όποιος δεν την έχει ζήσει πράγματι χάνει πολλά.

Η Microprose, διαπιστώνοντας την τρομερή επιτυχία της επιτραπέζιας μορφής του παιχνιδιού, αποφάσισε να το μεταφέρει στους υπολογιστές, για να δώσει την ευκαιρία να χαρούν τις συγκινήσεις που προσφέρει και όσοι δεν ήθελαν ή δεν μπορούσαν να διαθέσουν τα απαιτούμενα χρήματα για μια αξιοπρεπή συλλογή. Πράγματι, με την αγορά του παιχνιδιού ο κάτοχος είχε στο PC του όλες τις κάρτες της τέταρτης έκδοσης καθώς και πολλές κάρτες που είχαν δημιουργήσει ολόκληρους μύθους γύρω από το όνομά τους, πληρώνοντας πολύ λιγότερα χρήματα από ό,τι αν αγόραζε τις κανονικές, που σημειωτέον δεν υπήρχαν πια στην κυκλοφορία. Ακόμα και στο secondary market, όπου υπήρχαν κάποιες από αυτές, οι τιμές τους ήταν απαγορευτικές.




**Ενα παιχνίδι σε εξέλιξη.**




**Wow monstrosity!!! Scryb Sprites 7/7!**

Ολα καλά μέχρι εδώ. Από το παιχνίδι όμως έλειπε κάτι πολύ σημαντικό: οι ζωντανοί αντίπαλοι. Ο gamer μπορούσε μεν να παίξει ενάντια στον υπολογιστή, που με το μέτριο AI του έδινε (με πολλή φαντασία) μια αίσθηση πρόκλησης, αλλά αυτό δεν ήταν αρκετό. Επίσης ανεπαρκές στάθηκε το γεγονός ότι το αρχικό παιχνίδι δεν είχε πολλές κάρτες, ώστε ο κάτοχός τους να δημιουργήσει ένα σοβαρό deck. Ετσι διαμορφώθηκε η ανάγκη για την κατασκευή expansions. Μετά το αρχικό computerized Magic, έκανε την εμφάνισή του το Spells of the Ancients, που περιείχε κάρτες από τα πολύ "hot" expansions Arabian Nights και Antiquities. Αν σκεφτούμε ότι το Arabian Nights δεν είχε έρθει ποτέ στην Ελλάδα, καταλαβαίνουμε ότι αυτό ήταν αρκετό για να γίνει το CD ανάρπαστο. Ακόμα όμως έλειπε η δυνατότητα για ζωντανούς αντιπάλους, κάτι που ίσως να απογοήτευσε μερικούς.

Το κενό ήρθε να συμπληρώσει το Duels of the Planeswalkers, ένα πακέτο που κυκλοφόρησε περιέχοντας ό,τι το αρχικό παιχνίδι συν ορισμένες κάρτες από τα expansions Legends και Dark και τη δυνατότητα για παιχνίδι μέσω modem, δικτύου και Internet. Επιτέλους πραγματικές προκλήσεις με πραγματικούς αντιπάλους, και όχι ενάντια στο πενιχρό AI του υπολογιστή.

Και καλά, όσοι έχουν τους αρχικούς τίτλους τι θα κάνουν; Θα αγοράσουν ξανά το πακέτο; Οχι βέβαια! Το "PC Master" φρόντισε να συμπεριλάβει στο συνοδευτικό CD αυτού του μήνα το πρόγραμμα Manalink, που επιτρέπει στους κατόχους του αρχικού Magic να απολαύσουν διαδικτυακές συγκινήσεις, καθώς και τον client για τη σύνδεση στο δίκτυο TEN (Total Entertainment Network), όπου θα βρείτε αντιπάλους από όλες τις γωνιές του πλανήτη.

Σκοπός αυτού του άρθρου είναι να σας δώσει μερικές συμβουλές που θα κάνουν τη ζωή σας ευκολότερη στον απέραντο κόσμο του Magic. Συμβουλές που έχουν να κάνουν με την κατασκευή decks, επεξηγήσεις σε κάρτες και ό,τι άλλο θα σας εξασφαλίσει τη νίκη. Ξεκινάμε

λοιπόν με τα βασικά που πρέπει να γνωρίζει όποιος θέλει να παίξει στο Internet. Αφού επιλέξετε το nickname της αρεσκείας σας και δημιουργήσετε ένα account στο TEN, είστε έτοιμοι να ξεκινήσετε. Το savoir faire επιβάλλει να είστε ευγενικοί με τους αντιπάλους σας, ενώ μην ξεχνάτε ότι δεν επιτρέπεται το cheating. Ισχύουν όλοι οι κανόνες των τουρνουά (δηλαδή μέχρι τέσσερις ίδιες κάρτες μέσα σε ένα deck), εκτός από τις banned και restricted κάρτες, που είτε δεν επιτρέπονται καθόλου είτε επιτρέπεται να υπάρχει μόνο μία από κάθε είδος στο deck αντίστοιχα. Αν προσπαθήσετε να παραβιάσετε αυτούς τους κανόνες, απλά δεν θα μπορέσετε να παίξετε στο δίκτυο, αφού το πρόγραμμα ελέγχει αν το deck σας είναι "νόμιμο" ώστε να συμμετάσχει. Μπορείτε να επιλέξετε τον τύπο του τουρνουά όπου θα διαγωνιστείτε (Type 1, Type 1,5 ή Wild), καθώς και τις αρένες όπου μπορείτε να συνομιλήσετε με υποψήφιους συμπαίκτες.

Ισως το πιο σημαντικό στο παιχνίδι είναι η επιλογή ενός deck ικανού να αντέξει τη δοκιμασία. Μην επιχειρήσετε να παίξετε με τα έτοιμα decks, διότι δεν αξίζουν. Αντίθετα, πειραματιστείτε με τους συνδυασμούς και φτιάξτε κάτι που θα ανταποκρίνεται στο στιλ σας. Καλό βέβαια είναι, αν δεν έχετε το Spells of the Ancients, να το αποκτήσετε, καθώς διαθέτει φοβερές κάρτες, που θα σας βοηθήσουν πολύ.

Αν δεν έχετε φτιάξει ποτέ κανένα deck και θεωρείτε τη διαδικασία αρκετά δύσκολη, μην πτοείστε. Εμείς θα σας δώσουμε μερικές οδηγίες για ορισμένες κάρτες που πιστεύουμε ότι αξίζουν την προσοχή σας, και από εκεί και πέρα οι επιλογές είναι δικές σας. Δεν θεωρούμε σκόπιμο να σας δώσουμε έτοιμες λίστες, γιατί έτσι θα χάσετε τη μισή από τη μαγεία του παιχνιδιού, που είναι η κατασκευή μιας τράπουλας.



**Οι επιλογές που δίνονται στον παίκτη.**

Επιπλέον στοιχείο που πρέπει να γνωρίζετε είναι το ότι ένα δυνατό deck στηρίζεται σε περισσότερους από έναν συνδυασμούς καρτών. Ετσι, σε περίπτωση που ο ένας δεν πετύχει, πάντα θα υπάρχουν οι άλλοι, που έχουν αρκετές πιθανότητες να βγουν στην επιφάνεια και να καταπροπώσουν τον αντίπαλό σας. Ακόμα, πρέπει να έχετε κατά νου ότι η ταχύτητα παίζει πολύ μεγάλο ρόλο στην ανάπτυξη της τράπουλας και την ενδεχόμενη νίκη σας. Φροντίστε να έχετε στο deck αρκετά mana sources, για να μπορέσετε να αντιμετωπίσετε κάθε είδους αντίπαλες στρατηγικές. Μη βασιστείτε μόνο στις lands και συμπεριλάβετε και άλλους είδους πηγές, όπως τα creature mana sources (π.χ. Llanowar Elves ή Elves of Deep Shadow), artifact mana sources (Black Lotus, Moxes) και διάφορα spells που παράγουν ενέργεια, όπως Dark Ritual.

Κάτι εξίσου σημαντικό που πρέπει να έχετε υπόψη είναι ότι στο Magic παίζετε πάντα με βάση τις κινήσεις του αντιπάλου σας. Αυτό δεν σημαίνει ότι θα πρέπει να αμελήσετε τη δική σας στρατηγική, αλλά αν θέλετε π.χ. να κατεβάσετε την κάρτα που θα σας δώσει την πολυπόθητη νίκη

## The GAME NET COMPULINK

Τα μέλη του GameNet απέδειξαν στο Grand Prix 3, για μια ακόμα φορά, πως δίκαια καταλέγονται ανάμεσα στους καλύτερους gamers της χώρας μας. Ετσι, και στα δύο τουρνουά του Grand Prix οι πρώτοι νικητές, Βασίλης Κράλης (bpulse) και Στέλιος Φραγγεδάκης (stelios), ήταν μέλη του GameNet, ενώ το ίδιο συνέβη με πολλούς ακόμα από τους διακριθέντες, τόσο στο FIFA 98 όσο και στο Starcraft. Στη συνοδευτική φωτογραφία μπορείτε να δείτε πολλά από τα μέλη του GameNet που παρευρέθηκαν στο Grand Prix, μαζί με τον υπογράφοντα.



Περισσότερες λεπτομέρειες για το Grand Prix θα διαβάσετε στην ειδησεογραφία αυτού του τεύχους. Εδώ θα αναφέρουμε μόνο μερικά πιο "ειδικά" στοιχεία. Στο Starcraft, λοιπόν, οι περισσότεροι αγώνες έγιναν στην πίστα Bloodbath (οι δύο τελικοί στην Remote Outpost), είχαν διάρκεια 10 λεπτών και από κάθε ομάδα 4 παικτών προκρινόταν ένας, αυτός με το μεγαλύτερο total score (ή, βέβαια, ο eliminator, αν υπήρχε). Στο FIFA 98, ο νικητής κάθε αγώνα 2 παικτών έπαιζε στη συνέχεια με το νικητή του διπλανού αγώνα, ώστε να προκρίνεται και εδώ ένας παίκτης ανά τετράδα για τον επόμενο γύρο.

16 υπερσύγχρονοι υπολογιστές (προσφορά της Evertech) βρίσκονταν στη διάθεση όσων συμμετείχαν, ενώ δεν έλειψαν οι εκπλήξεις, όπως η δωρεάν διανομή πολλών startegy guides από δημοφιλή παιχνίδια κατά τη διάρκεια του Grand Prix 3. Η μεγαλύτερη βέβαια έκπληξη ήσαστε όλοι εσείς που αγκαλιάσατε με την πολυπληθή παρουσία σας το μοναδικό live gaming τουρνουά της χώρας μας για μια ακόμα φορά!

*Βαγγέλης Κράτσας*

και βλέπετε ότι ο αντίπαλος έχει δύο ελεύθερα μπλε mana sources, θα πρέπει να το σκεφτείτε διπλά προτού κάνετε τη σχετική κίνηση, αφού το πιθανότερο είναι ο άλλος να έχει στα χέρια του κάποιου είδους counterspell, που θα το κάνει για να σας εμποδίσει να κερδίσετε. Επιπλέον, τα creatures με χαμηλό κόστος είναι πέρα από σίγουρο ότι, αν δεν σας χαρίσουν τη νίκη, τουλάχιστον θα σας δώσουν ένα προβάδισμα σε σχέση με τον αντίπαλο στα life points. Μη σας φοβίσουν μερικά πλάσματα που μπορεί να σας κάνουν κάποια ζημιά στην αρχή. Σκοπός σας είναι η εκμηδένιση των ζωών του άλλου και, αν στην πορεία εσείς χάσετε μερικά δικά σας πλάσματα, είναι μικρό το κακό.

Η επιλογή του χρώματος ή των χρωμάτων που θα χρησιμοποιήσετε είναι θέμα αποκλειστικά δικό σας (ο γράφων, αν δεν παίξει με άσπρο, μπλε ή έστω έναν συνδυασμό των δύο, παθαίνει ένα είδος αλλεργίας με θανάσιμα συμπτώματα), αλλά εμείς θα προσπαθήσουμε να σας πληροφορήσουμε ποιες είναι οι "must" κάρτες για κάθε χρώμα, συμπεριλαμβανομένων των artifacts και lands.

Ξεκινάμε με το Ασπρο χρώμα, όπου δεν θα πρέπει με τίποτα να αμελήσετε να βάλετε Disenchant (εκπληκτικό artifact και enchantment removal) και Swords to Plowshares (για να δώσετε ένα καλό μάθημα στα creatures του αντιπάλου σας). Στο Κόκκινο, μην παραλείψετε για κανένα λόγο τα Lightning Bolts (1 κόστος για 3 πόντους ζημιάς είναι αρκετή δικαιολογία για να είναι "must", χώρια του γεγονότος ότι είναι instant) και το Ball Lightning (6/1 με Trample). Το Μαύρο θα ήταν μισό χωρίς τα Dark Rituals (ενέργεια με χαμηλό κόστος) ή το Juzam Djinn (4 mana για ένα πλάσμα 5/5 είναι δελεαστικότατη προσφορά). Μπλε ισοδυναμεί με control και counter. Ετσι, τα Counterspell μαζί με τα Control Magic αξίζουν μια θέση σε όποιο deck έχει μπλε. Η Πράσινη έχει πολλές και καλές κάρτες, αλλά από τις καλύτερες είναι τα Giant Growth (αμυντική και επιθετική κάρτα ταυτόχρονα) και τα Llanowar Elves (creature που παράγει mana).

Ως προς τα artifacts, οι επιλογές περιορίζονται στα Black Lotus και τα Moxes, που αξίζει όσο τίποτα άλλο να μπουν στην τράπουλά σας. Με μηδενικό κόστος, υπάρχουν για να σας δώσουν γρήγορο mana και το προβάδισμα που χρειάζεστε. Μην αμελήσετε να δείτε και το Icy Manipulator, που είναι βασική κάρτα για πολλούς συνδυασμούς που εξασφαλίζουν τη νίκη. Οι lands που αποτελούν βάση για μια πολύ καλή τράπουλα είναι, κατά τη γνώμη μας, οι διπλές lands (Βασικές για πολυχρωματικά decks), η Library of Alexandria (card advantage) και η City of Brass (εξίσου σημαντική με τις διπλές, για πολυχρωματικές τράπουλες).

## ΣΤΟ CD-ROM ΑΥΤΟΥ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Στο συνοδευτικό CD αυτού του μήνα και στον κατάλογο extras\Manalink\ θα βρείτε το πρόγραμμα που θα σας επιτρέψει να παίξετε Magic στο Δίκτυο. Αυτό ισχύει για τους κατόχους του αρχικού Magic. Οι κάτοχοι του Spells of the Ancients θα βρουν στον κατάλογο extras\ManalinkSotA\ το ίδιο πρόγραμμα, ενώ στον κατάλογο extras\Ten\ υπάρχει ο client για το Total Entertainment Network.

Για το τέλος κρατήσαμε ακόμα μία συμβουλή, την οποία καλό είναι να εφαρμόσετε, αν θέλετε να δείτε το όνομά σας να φιγουράρει με τους νικητές: Μη βασιστείτε ποτέ σε ένα χρώμα για να φτιάξετε μια τράπουλα. Τα χρώματα στο Magic είναι μεν ισορροπημένα, μα το καθένα έχει πλεονεκτήματα αλλά και μειονεκτήματα. Για την αποφυγή καταστάσεων όπου ο αντίπαλος θα σας μπλοκάρει χρησιμοποιώντας τις αδυναμίες της τράπουλάς σας ως πλεονέκτημα για εκείνον, φροντίστε να έχετε εναλλακτικές λύσεις χρησιμοποιώντας και άλλα χρώματα.

Ελπίζουμε να σας βοηθήσαμε κάπως. Ευχόμαστε καλή τύχη στις μελλοντικές περιπέτειές σας, και προσοχή στον Lord of the Pit.

## ΟΙ ΚΑΡΤΕΣ ΠΟΥ ΞΕΧΩΡΙΖΟΥΝ



**Time Walk:** Ακόμα ένας γύρος. Ακόμα μία επίθεση. Χρειάζεται να συνεχίσω;



**Black Lotus:** Το καλύτερο artifact του παιχνιδιού. Μηδενικό κόστος, τρία mana όποιου χρώματος θέλετε.



**Ancestral Recall:** Αλλη μία από τις πανάκριβες κάρτες. Οταν αντιλήφθηκαν πόσο χρήσιμη είναι, έγινε ανάρπαστη.



**Armageddon:** Χρησιμοποιήστε το σοφά και το μειονέκτημα που αρχικά νομίζατε ότι υπήρχε θα δείτε ότι τελικά είναι πλεονέκτημα.

**Balance:** Είναι Armageddon, είναι Wrath of God, είναι Mind Twist, όλα αυτά σε μία κάρτα.



**Berserk:** Χρήσιμη κάρτα, θα σας βοηθήσει να αποτελειώσετε τον αντίπαλο προτού προλάβει να ψελλίσει "Βοήθεια".



**Demonic Tutor:** Ultra-δυνατή μαύρη κάρτα, που σας επιτρέπει να ψάξετε το deck σας για οποιαδήποτε κάρτα.



**Hypnotic Specter:** Κάρτα που αποτελεί τη βάση για ειδικού τύπου deck. Το Hand Destruction. mag





**Library of Alexandria:** Card advantage έναντι του αντιπάλου σας ίσον δύναμη, ίσον νίκη.



**Moxes:** Αυτά πρέπει να μπουν στην τράπουλα με κάθε τρόπο. Fast mana, ταχύτητα και boup για τη νίκη.



**Nevinyrral's Disk:** Εκπληκτικό reset button. Use it wisely, αν έχετε στριμωχτεί άγρια.



**Sol Ring:** Δίνει δύο mana και κοστίζει ένα. Δεν χρειάζεται να σας πούμε ότι αυτή η κάρτα είναι "hot"!

Επιμέλεια: Νίκος Κόκρας
kokni@eexi.gr

# ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΣΤΟ LINUX

## Μια πονεμένη ιστορία...

**Τα ελληνικά στο Linux δεν είναι και τόσο εύκολη υπόθεση. Λόγω του γεγονότος ότι καθετί στο λειτουργικό είναι αποτέλεσμα της προσπάθειας των χρηστών, δεν υπάρχει εγγενής υποστήριξη για τη γλώσσα μας. Πρόσφατα μια μικρή ομάδα Ελλήνων χρηστών έδωσε λύσεις τόσο για την κονσόλα όσο και για το γραφικό περιβάλλον, αλλά ακόμα απαιτείται προσπάθεια εκ μέρους σας προκειμένου να φτάσετε στο επιθυμητό αποτέλεσμα. Τέλος, παραμένει άλυτο το πρόβλημα των ελληνικών στους γνωστούς επεξεργαστές κειμένου (Applixware, StarOffice, Wordperfect), αφού αυτοί συνήθως έχουν δικό τους τρόπο διαχείρισης του πληκτρολόγιου. Λαμβάνοντας όμως υπόψη ότι αυτά τα προγράμματα πολύ πρόσφατα άρχισαν να κάνουν την εκτεταμένη εμφάνισή τους στην Ελλάδα, είναι σίγουρο ότι στο άμεσο μέλλον θα υπάρξουν λύσεις και για αυτά. Στο παρόν τεύχος θα δούμε πώς μπορείτε να βάλετε ελληνικά στη γραμμή εντολών, ενώ στο επόμενο θα αναφερθούμε στην κάπως πιο "επίπονη" εγκατάσταση των ελληνικών στο γραφικό περιβάλλον του X Window System.**

Καταρχήν πρέπει να κατεβάσετε το greekconsole. Πρόκειται για ένα πρόγραμμα που έχει γραφτεί από τον Γ. Κεραμίδα και θα το βρείτε στο ftp://argeas.argos.hol.gr/pub/unix/linux/GREEK. Υποστηρίζει ελληνικά με τις κωδικοσελίδες 928 και 737. Υπάρχει σε rpm μορφή όπως και σε tar.gz, η δε εγκατάσταση της τελευταίας είναι πολύ εύκολη. Αρκεί να αποσυμπιέσετε το πακέτο (tar xvzf filename) χρησιμοποιώντας το root account από τον κατάλογο. Το πρόγραμμα που κάνει όλη τη δουλειά λέγεται chcp. Θα το βρείτε στο /usr/local/bin, και εάν το εκτελέσετε χωρίς arguments, θα σας δώσει ένα πολύ κατατοπιστικό και σύντομο βοήθημα. Για περισσότερες πληροφορίες δεν έχετε παρά να ζητήσετε τη manpage (man chcp). Συνοπτικά, αρκεί να δώσετε chcp 928 προκειμένου να φορτώσετε την ελληνική κωδικοσελίδα. Εν συνεχεία, με Alt+Shift (απο)ενεργοποιούνται τα ελληνικά, ενώ η εναλλαγή από ελληνικά σε αγγλικά γίνεται με το Alt πλήκτρο. Δημιουργείτε (εάν δεν υπάρχει ήδη) το αρχείο /etc/inputrc και σε αυτό γράφετε τα εξής:

```
set meta-flag on
set convert-meta off
set output-meta on
```

Ας σημειώσουμε εδώ ότι, αν και όχι απαραίτητο, είναι πολύ καλύτερο να εγκαταστήσετε -εάν δεν υπάρχει ήδη στο σύστημά σας- την έκδοση 2 του bash, καθώς οι εκδόσεις 1.x δεν έχουν καλή υποστήριξη για 8-bit χαρακτήρες. Σε κάθε περίπτωση πρέπει να έχετε bash έκδοσης ανώτερης του 1.3, ενώ σε περίπτωση που χρησιμοποιείτε pre-compiled binaries, βεβαιωθείτε ότι η υποστήριξη 8bit συμπεριλήφθηκε στις επιλογές κατά το compile.

Λογικά, αυτά αρκούν για να μπορείτε να γράψετε ελληνικά στη γραμμή εντολών όπως επίσης σε μερικές εφαρμογές, π.χ. στον vi. O Emacs έχει δική του διαχείριση όσον αφορά στο πληκτρολόγιο και για πληροφορίες θα πρέπει να διαβάσετε το σχετικό how-to. Πράγματι, ο Φ. Γεωργάτος έχει συγκεντρώσει σε ένα how-to πλήθος πληροφοριών σχετικά με τα ελληνικά και το Linux, η δε διεύθυνση όπου θα το βρείτε είναι http://students.ceid.upatras.gr/~gef/linux/docs/HOWTO/Hellenic-HOWTO.html. Σας συνιστούμε να διαβάσετε το how-to, καθώς περιέχει χρήσιμες πληροφορίες για τον τρόπο εγκατάστασης των ελληνικών.

### REDHAT5.2 - LINUXCONF

Κυκλοφόρησε η νέα έκδοση 5.2 του RedHat Linux. Λέγεται ότι αυτή είναι η τελευταία και πιο σταθερή έκδοση του RedHat Linux με τους 2.0.x πυρήνες και ότι η επόμενη έκδοση θα βασίζεται στον αναμενόμενο 2.2 πυρήνα. Πάντως η 5.2 αποκαλείται από τη RedHat "2.2ready", καθώς



## ΤΑ ΝΕΑ ΤΟΥ LINUX




1) Νέα έκδοση και από τον P. Volkerding. Το Slackware έφτασε αισίως στην 3.6 έκδοση, αλλά συνεχίζει να βασίζεται στη libc5. Οι πιστοί του slackware θα βρούνε στα τέσσερα CD-ROMs αυτής της ιστορικής διανομής του Linux πολλά βελτιωμένα πακέτα.

2) Η έκδοση 2.1 (κωδικός: Slink) του Debian GNU/Linux πάγωσε ήδη από τις αρχές



Νοεμβρίου και η επίσημη κυκλοφορία αναμένεται μέσα στον Δεκέμβριο. Ετσι πραγματοποιείται η δέσμευση της Debian για συχνότερες εκδόσεις.

3) Τελικώς τα έγγραφα που χάνουν το δρόμο τους για το Redmont είναι πολλά και περιέχουν πολύ ενδιαφέροντα σημεία για το Linux. Διαβάστε τα στο www.opensource.org/halloween.html.

4) Στον ελληνικό σύλλογο του Linux (Hellug, www.hellug.gr) έγιναν εκλογές προς ανάδειξη διοικητικού συμβουλίου. Διαβάστε σε διπλανή στήλη για το μεγάλο happening που ετοιμάζεται.




5) Κυκλοφόρησε το 10ο τεύχος του magaz, του on-line περιοδικού της ελληνικής κοινότητας του Linux. Θα το βρείτε στο http://magaz.hellug.gr.

6) Στο mozilla.org ανακοινώθηκε πρόσφατα ότι εκτός από τον κλασικό Communicator (με motif) θα κυκλοφορήσει και μια έκδοση βασισμένη στο GTK. Οι αλλαγές λοιπόν για τους χρήστες Linux αναμένεται να είναι εντυπωσιακές κατά την 5η έκδοση του γνωστού browser.

7) Τη στιγμή της κυκλοφορίας του Star Office 5 από τη Stardivision (www.stardivision.de), η Corel ανακοίνωσε ότι θα διαθέσει το Wordperfect 8 και για το Linux, και μάλιστα δωρεάν για προσωπική/μη εμπορική χρήση. Αναμένουμε και τα δύο εναγωνίως (σε ποιο από τα δύο άραγε θα γράφουμε ελληνικά πιο εύκολα;).



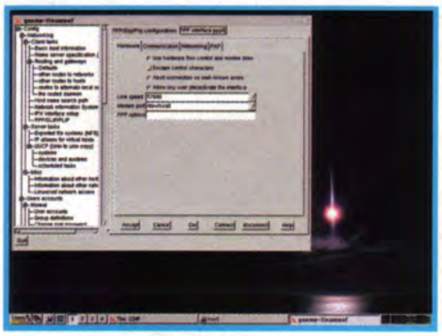


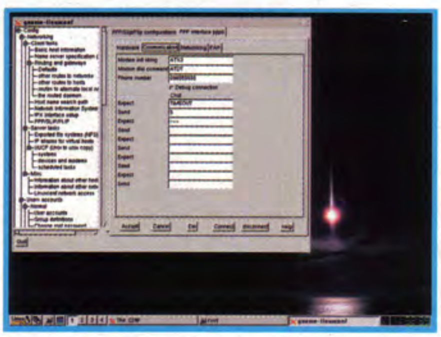




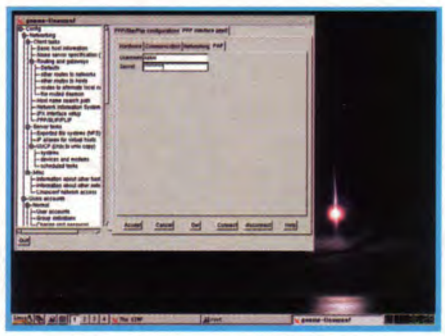


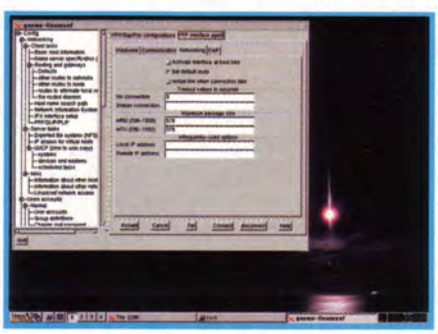


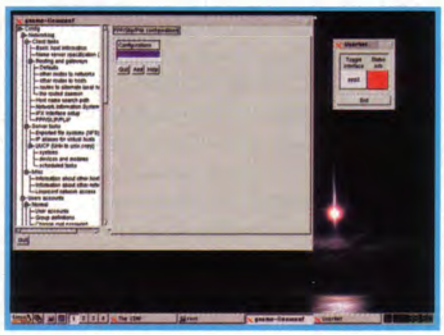




έχει καταβληθεί προσπάθεια να προετοιμαστεί για τη μεγάλη αναβάθμιση. Ακόμη ένα χαρακτηριστικό είναι η σχεδόν ολοκληρωτική μετάβαση πλέον στο Linuxconf για τη διαχείριση του συστήματος (βλ. σχετική εικόνα). Το ενδιαφέρον είναι ότι το Linuxconf (http://www.solucorp.qc.ca/linuxconf) αρχίζει να κερδίζει έδαφος στο χώρο της ολοκληρωμένης διαχείρισης ενός Linux συστήματος, καθώς πλέον είναι δυνατή η διαχείριση φυσικά μέσω κονσόλας (ncurses) αλλά επίσης κάτω από γραφικό περιβάλλον (gtk) και κυρίως μέσω Web. Ειδικά με τη χρήση του gtk, το Linuxconf αποκτά μια πολύ όμορφη μορφή και η ευχρηστία της διαχείρισης του συστήματος αυξάνεται σημαντικά. Εδώ να σημειώσουμε ότι το Linuxconf δεν υπάρχει μόνο στο RedHat. Μπορεί να εγκατασταθεί σε οποιαδήποτε διανομή, αλλά σας συνιστούμε πρώτα να διαβάσετε τα σχετικά release notes, καθώς το πρόγραμμα κατά την εγκατάστασή του επεμβαίνει σε πολλά και σημαντικά αρχεία του συστήματος. Στις σχετικές εικόνες βλέπετε τα βήματα που ακολουθήσαμε για να φτιάξουμε το dial-up σε κάποιον ISP. Εν συνεχεία, με το πρόγραμμα Usernet μπορεί οποιοσδήποτε χρήστης να διαχειρίζεται το ppp εύκολα και χωρίς ιδιαίτερες γνώσεις. Πρόκειται για ακόμη έναν πολύ καλό τρόπο να συνδεθεί το Linux στο Internet, τον οποίο προσθέτουμε σε εκείνους που παραθέσαμε στο προηγούμενο τεύχος.





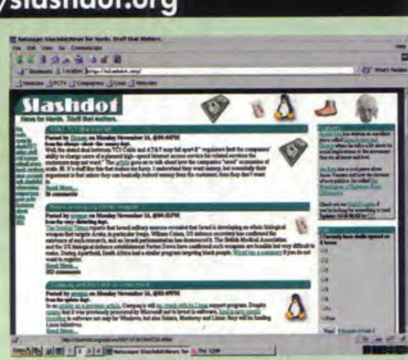


## HELLUG

Σύμφωνα με πληροφορίες της στήλης, ετοιμάζεται μεγάλο happening από το Σύλλογο των Ελλήνων Χρηστών Linux. Συγκεκριμένα πληροφορηθήκαμε ότι στις 19 Δεκεμβρίου (12:00) κάπου στη Στουρνάρη (πού αλλού!) θα βρίσκεται συγκεντρωμένος ένας "όχλος" από Linux-άδες, που εκτός από πληροφορίες και γενικά προώθηση του λειτουργικού θα προβεί και σε διανομή CDs! (Λέγεται ότι το επαχθές έργο θα αναλάβει ειδικός Αϊ-Βασίλης.) Εκτός αυτού βέβαια, θα είναι μια πολύ καλή ευκαιρία να γνωρίσετε μερικούς "παλιούς" και να πληροφορηθείτε από πρώτο χέρι ό,τι θέλατε να μάθετε αλλά πάντα φοβόσασταν να ρωτήσετε σχετικά με το Linux.

## WEB SITE http://slashdot.org

Αν σας ενδιαφέρει η ειδησεογραφία σχετικά με το Linux αλλά και ό,τι άλλο μπορεί να έχει έστω και απειροελάχιστη σχέση μαζί του, τότε αυτό το site θα σας ικανοποιήσει απόλυτα. Ανανεώνεται πολλές φορές την ημέρα, τοποθετώντας στην πρώτη σελίδα κατά σειρά άφιξης όλα τα νέα, ενώ στο forum του έχουν γίνει κατά καιρούς ιστορικές συζητήσεις (μέχρι flame wars!). Αν θέλετε να είστε καλά πληροφορημένοι για το τι απασχολεί τη διεθνή κοινότητα του Linux, τότε δεν υπάρχει άλλο μέρος για να μάθετε.



## ΑΛΛΑΓΕΣ ΣΤΗΝ ΑΔΕΙΑ ΤΗΣ QT

Ως γνωστόν, η εταιρία Troll διαθέτει εδώ και πολύ καιρό την QT, μια βιβλιοθήκη για την ανάπτυξη εφαρμογών για γραφικά, χρησιμοποιώντας μία άδεια χρήσης που δεν ικανοποιεί καθόλου την κοινότητα του Linux. Το γεγονός αυτό έχει ιδιαίτερη σημασία καθώς το KDE βασίζεται σε αυτήν τη βιβλιοθήκη και τα προβλήματα με την άδεια χρήσης, τόσο της QT όσο και του ίδιου του KDE, δεν επιτρέπουν την επικράτηση του πολύ καλού desktop για το Linux. Παράλληλα, ακριβώς εξαιτίας των προβλημάτων με το KDE, έχει ξεκινήσει εδώ και λίγο καιρό μια άλλη προσπάθεια για την ανάπτυξη ενός ολοκληρωμένου περιβάλλοντος γραφικών που ονομάζεται GNOME και βασίζεται στη βιβλιοθήκη GTK.

Κατά μεγάλο ποσοστό ο ανταγωνισμός μεταξύ των δύο projects οφείλεται στο γεγονός ότι το KDE δεν θα μπορούσε ποτέ να είναι απολύτως ελεύθερο, αφού χρησιμοποιεί βιβλιοθήκη που δεν ακολουθεί τη General Public Licence (GPL). Φαίνεται όμως ότι τα δεδομένα αλλάζουν καθώς η Troll (μέχρι τώρα παρουσιαζόταν περίπου ως η ενσάρκωση του Διαβόλου) ανακοίνωσε ότι θα διαθέσει την επερχόμενη 2η έκδοση της QT με μια άδεια χρήσης που δεν είναι βέβαια η GPL, αλλά κάτι πολύ κοντινό της. Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές δεν είναι απόλυτα ξεκαθαρισμένο το τοπίο, καθώς η ανακοίνωση της Troll τάραξε τα νερά. Το σίγουρο είναι ότι εάν η κατάσταση εξελιχθεί κατ' αυτόν τον τρόπο, η ανάπτυξη GUI εφαρμογών θα πάρει νέα τροπή, αφού οι προγραμματιστές θα έχουν πλέον δύο σύγχρονες βιβλιοθήκες τις οποίες θα μπορούν να χρησιμοποιούν ελεύθερα: την GTK και την QT. Θα έχει επίσης ενδιαφέρον να δούμε ποια θα είναι η αντίδραση της ομάδας του GNOME στη διαφαινόμενη αλλαγή από την Troll, ενώ δεν είναι λίγοι εκείνοι που υποστηρίζουν ότι ανοίγει ο δρόμος για τη συνεργασία GNOME-KDE, με απώτερο στόχο την ανάπτυξη του "απόλυτου" περιβάλλοντος γραφικών που θα ενσωματώνει τόσο την QT όσο και την GTK βιβλιοθήκη.

## ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΗΝ COMMAND LINE;

Στο Linux κάθε αρχείο ή κατάλογος έχει παραμέτρους που καθορίζουν σε ποιον ανήκει το εν λόγω αρχείο και ποιος έχει το δικαίωμα π.χ. να γράψει σε αυτό. Στα αγγλικά ονομάζουμε το σύνολο αυτών των χαρακτηριστικών ownership και permissions. Ετσι, ένα αρχείο παρουσιάζεται στο listing ως εξής:

-rwxr-x— kokni guests arxeio1

Τι σημαίνουν αυτά; Οι τρεις ομάδες χρηστών για κάθε αρχείο είναι ο ιδιοκτήτης του (User), η ομάδα χρηστών όπου ανήκει (Group) και οι υπόλοιποι (Others). Για κάθε ομάδα έχουμε τρεις ενέργειες που ελέγχονται: ανάγνωση (Read), γράψιμο (Write) και εκτέλεση (eXecute). Συνεπώς για κάθε ομάδα (u, g, o) έχουμε τρεις ενέργειες (r, w, x). Τα permissions γράφονται με τη σειρά που τα αναφέραμε, συνεπώς στο παράδειγμά μας καταλαβαίνουμε ότι το "αρχείο1" ανήκει στο χρήστη kokni και στο group guests. Επίσης βλέπουμε ότι ο ιδιοκτήτης μπορεί να γράψει, να διαβάσει και να εκτελέσει το αρχείο1 (rwx), ενώ οι άλλοι χρήστες του ίδιου group μπορούν μόνο να διαβάσουν και να εκτελέσουν το αρχείο1 (r-x), οι δε υπόλοιποι δεν έχουν δικαίωμα να κάνουν τίποτα με το αρχείο αυτό (—). Η πρώτη παύλα δεν ανήκει στα permissions, αλλά χρησιμοποιείται από το σύστημα για να δηλώνει ειδικούς τύπους αρχείων (d=directory, l=link κ.ά.). Εν προκειμένω είναι κενή (-), οπότε συμπεραίνουμε ότι είναι απλό αρχείο. Αν τώρα θέλετε να στερήσετε από τους χρήστες του ίδιου group (guests) το δικαίωμα να διαβάζουν και να εκτελούν το αρχείο, δεν έχετε παρά να δώσετε την εντολή chmod (CHangeMODe). Η σύνταξή της είναι: chmod [option] mode file. Πιο συγκεκριμένα, στο παράδειγμά μας πρέπει να δώσετε: chmod g-rx αρχείο1. Αφαιρείτε δηλαδή με το σύμβολο πλην (-) το δικαίωμα ανάγνωσης και εκτέλεσης του αρχείου1. Ο ορισμός της mode γίνεται ως εξής: ugo +/-rwxXs. Παρόμοια λειτουργεί η εντολή chgrp (CHange GRouP), η οποία αλλάζει τους ιδιοκτήτες ενός αρχείου. Η σύνταξή της είναι: chgrp username:groupname αρχείο. Αμφότερες οι εντολές μπορούν να εφαρμοστούν και σε καταλόγους, ενώ με το πρόθεμα -R (π.χ. chmod -R go-rwx directory) εφαρμόζετε την εντολή όχι μόνο στον κατάλογο αλλά και σε όλα τα περιεχόμενά του. Περισσότερες πληροφορίες για τις εντολές chmod και chgrp θα βρείτε δοκιμάζοντας να δώσετε την εντολή chmod (ή chgrp) —help ή ζητώντας τις σχετικές man pages (man chmod, man chgrp).

Κλείνοντας σημειώνουμε ότι θέλει προσοχή όταν εφαρμόζετε αυτές τις εντολές και ότι μέχρι να τις μάθετε καλά μην τις χρησιμοποιείται με το root account. Ο superuser είναι ο μοναδικός χρήστης που δεν περιορίζεται από τα permissions, συνεπώς το Linux δεν θα μπορέσει να σας αρνηθεί την αλλαγή mode σε κάποιο σημαντικό αρχείο, εάν είστε root. Πράγματι, με τους κανονικούς (non-priviledged) χρήστες, εάν δοκιμάσετε να αλλάξετε permissions σε αρχεία που δεν σαν ανήκουν, θα πάρετε το μήνυμα "permission denied".

# VIRTUALITY Café

# ΜΙΑ ΑΛΛΗ ΔΙΑΣΤΑΣΗ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΤΗΣ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗΣ

ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΜΙΑΣ ΑΙΩΝΙΟΤΗΤΑΣ ΦΤΙΑΞΑΜΕ ΤΗ MULTI-ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ ΤΗΣ ΝΕΑΣ ΧΙΛΙΕΤΙΑΣ

ΕΧΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ ΤΩΝ ΑΝΑΓΚΩΝ ΚΑΘΕ ΗΛΙΚΙΑΣ, ΠΡΟΣΑΡΜΟΣΑΜΕ

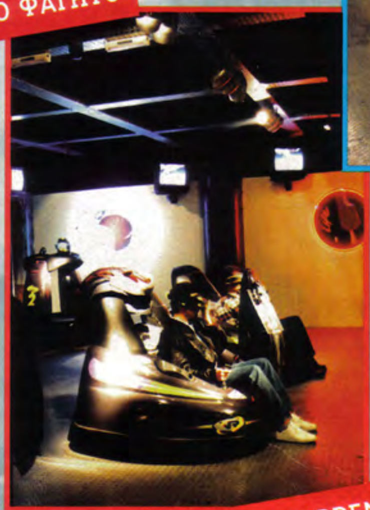


ΤΟΝ ΚΑΦΕ

ΤΟ ΠΟΤΟ



ΤΟ ΦΑΓΗΤΟ



ΤΗ ΜΟΥΣΙΚΗ






ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ HAPPENINGS

ΜΕ ΥΨΗΛΗ ΠΟΙΟΤΗΤΑ

ΣΕ HI-TECH ΧΩΡΟ

ΣΤΟ VILLAGE CENTRE

VIRTUALITY Café

**VIRTUALITY CAFE - VILLAGE CENTRE: Φραγκοκκλησιάς & Γρανικού, 151 25 Μαρούσι, τηλ.: 6806288, 6806317, fax: 6806344**

# ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΤΟΥ FAT32

## Αυξήστε τη χωρητικότητα του δίσκου σας

***Πολλά έχουμε ακούσει τους τελευταίους μήνες για το περίφημο FAT32 και τα υπέροχα καλούδια που μας υπόσχεται. Όμως τι είναι το FAT32, πού χρησιμοποιείται και για ποιο λόγο μας απασχολεί με την ύπαρξή του;***

*Του Νίκου Δαλέζιου*



Προτού προχωρήσουμε στην ανάλυση του FAT32, θα πρέπει να διευκρινίσουμε την έννοια του FAT. Πρόκειται για τα αρχικά των λέξεων File Allocation Table (Πίνακας Κατανομής Αρχείων) και περιέχει πληροφορίες (καταχωρίσεις) σχετικές με τη θέση, το όνομα και το μέγεθος των αρχείων στο σκληρό δίσκο. Μπορείτε να το φανταστείτε ως έναν πίνακα περιεχομένων, σαν αυτόν που υπάρχει στις πρώτες σελίδες του περιοδικού και σας πληροφορεί για τα άρθρα και τις σελίδες όπου αυτά βρίσκονται. Αντίστοιχα, καθεμία από τις καταχωρίσεις του FAT περιγράφει τη θέση ενός αρχείου στο δίσκο και παραπέμπει το λειτουργικό σύστημα σε συγκεκριμένες συστοιχίες (cluster) του δίσκου, όπου και βρίσκονται τα αρχεία μας.

Το FAT16 μας προσδιορίζει ότι ο σκληρός δίσκος, ανεξάρτητα από το πόσο μεγάλος είναι, θα χωριστεί σε $2^{16}$ = 65.536 καταχωρίσεις. Επειδή όμως τα πάντα είναι σχετικά με τη χωρητικότητα του σκληρού δίσκου, οι συστοιχίες στις οποίες αναφέρονται οι καταχωρίσεις δεν έχουν το ίδιο μέγεθος σε όλους τους δίσκους. Το μέγεθός τους είναι ανάλογο προς το μέγεθος του σκληρού δίσκου. Εξ ορισμού οι συστοιχίες μπορούν να καταλαμβάνουν 4K, 8K, 16K ή 32K. Στις τοποθεσίες αυτές γράφονται τα αρχεία μας. Αν το αρχείο είναι μικρότερο από ή ίσο με το μέγεθος της συστοιχίας, θα καταλάβει μόνο μία. Αν όμως είναι μεγαλύτερο, θα καταλάβει τόσες ώστε να καλυφθεί ολόκληρο το μέγεθός του. Το επόμενο αρχείο που θα γραφτεί θα καταλάβει καινούρια/ες συστοιχία/ες, ανεξάρτητα από το αν η συστοιχία που χρησιμοποίησε το προηγούμενο αρχείο έχει ακόμα χώρο. Για την εμπέδωση του ως άνω θέματος, παραθέτουμε το εξής, λίαν διδακτικό παράδειγμα:

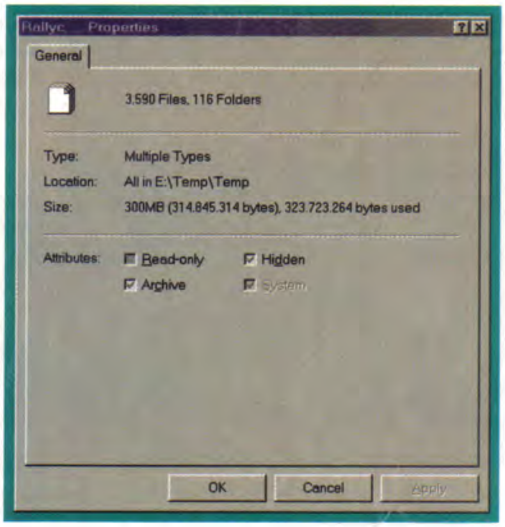
Ας υποθέσουμε ότι έχουμε ένα δίσκο μεγέθους 2GB, ο οποίος ισοδυναμεί με 2.147.483.648 bytes (2GB = 2x1.024MB = 2x1.024x1.024KB = 2x1.024x1.024x1.024 bytes) και χρησιμοποιεί το FAT16. Διαιρώντας τον αριθμό των bytes με τον αριθμό των καταχωρίσεων (65.536) προκύπτει το μέγεθος κάθε συστοιχίας του δίσκου μας. Για την περίπτωσή μας είναι 32.768bytes ή 32K. Με βάση λοιπόν αυτά που αναφέραμε προηγούμενα, εάν έχουμε ένα αρχείο 32K, αυτό θα καταλάβει μία συστοιχία, ενώ αν είναι 64K, θα καταλάβει δύο. Στην περίπτωση όμως που το μέγεθος του αρχείου δεν διαιρείται ακριβώς με το μέγεθος της συστοιχίας, τότε μέρος της θα παραμείνει κενό. Ετσι ένα αρχείο 50K = 32K+18K θα καταλάβει δύο συστοιχίες, και μάλιστα η δεύτερη από αυτές θα έχει κενό χώρο 32K-18K=14K, τα οποία δεν θα χρησιμοποιηθούν ποτέ και θα παραμείνουν ανεκμετάλλευτα, εφόσον -όπως προαναφέραμε- κάθε συστοιχία μπορεί να περιέχει το πολύ ένα αρχείο. Ετσι τα shortcuts, τα οποία έχουν μέγεθος συνήθως μικρότερο από 0,5K, στη συγκεκριμένη περίπτωση θα καταλαμβάνουν 32K έκαστο. Αν νομίζετε ότι το γεγονός αυτό δεν αποτελεί πρόβλημα για το τεράστιο hard drive που διαθέτετε, θα πρέπει να σας ενημερώσουμε ότι πολλές φορές λόγω αυτού του φαινομένου μπορεί να χάσετε μεγάλα ποσοστά πολύτιμου χώρου, τα οποία μπορεί να φτάσουν και το 20% του χώρου του δίσκου σας. Για το παράδειγμά μας, το ποσοστό αυτό μεταφράζεται σε 400MB!!!.

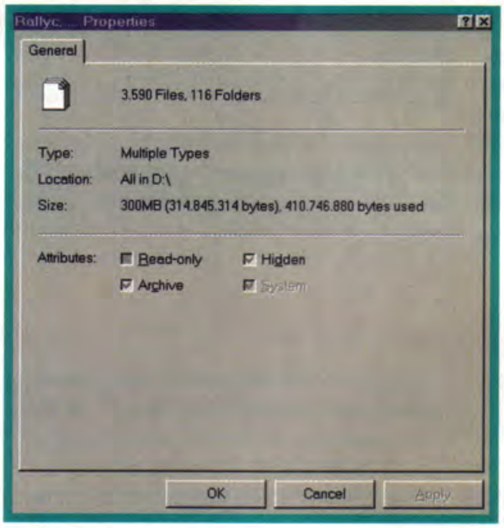
Το φαινόμενο αυτό ονομάζεται slack και μπορεί να μετρηθεί από διάφορα προγράμματα, όπως τα Norton Utilities ή ακόμα και τα Windows 98. Για να δούμε στα Windows 98 το χώρο που καταλαμβάνουν τα αρχεία μας, αρκεί

να επιλέξουμε τα αρχεία, τους φακέλους ή ακόμα και ολόκληρο το σκληρό δίσκο που μας ενδιαφέρει. Στη συνέχεια, πατώντας το δεξί κουμπί του ποντικιού επιλέγουμε Ιδιότητες (Properties). Δίπλα στον αριθμό που μας ενημερώνει για το πλήθος των bytes που καταλαμβάνουν τα προγράμματά μας, ο οποίος βρίσκεται μέσα με παρένθεση, βλέπουμε τον αριθμό των bytes που καταλαμβάνονται στο σκληρό δίσκο μας, τα οποία χαρακτηρίζονται ως bytes used. Αν επιλέξουμε το σκληρό δίσκο, μπορούμε με τον ίδιο τρόπο να δούμε και την έκδοση του FAT. Αν υπάρχει η ένδειξη Type: Local Disk (FAT), τότε χρησιμοποιείται το FAT16. Αν η ένδειξη είναι Type: Local Disk (FAT32), τότε χρησιμοποιείται το FAT32.

Το FAT32 είναι η αναβάθμιση του FAT16 και εμφανίστηκε αρχικά με τα Windows 95B και κατόπιν και με τα Windows 98. Οι βασικότεροι λόγοι δημιουργίας του ήταν η απαίτηση για ορθολογικότερη χρησιμοποίηση του σκληρού δίσκου αλλά και η δυνατότητα αναγνώρισης εξ ολοκλήρου σκληρών δίσκων μεγαλύτερων από 2GB. Σε γενικές γραμμές ακολουθεί την ίδια λογική με τον προκάτοχό του, μόνο που τώρα από 16μπιτο έγινε 32μπιτο. Αυτό σημαίνει ότι το μέγεθος του καταχωρητή τώρα είναι $2^{32}$ = 4.294.967.296. Γυρνώντας πάλι στο παράδειγμά μας και διαιρώντας κατά τα γνωστά τον αριθμό των bytes (2.147.483.648) με τον αριθμό των καταχωρίσεων (4.294.967.296), προκύπτει ότι το μέγεθος κάθε συστοιχίας τώρα είναι 4K. Βέβαια αν κάνετε τη διαίρεση θα διαπιστώσετε ότι ο αριθμός που προκύπτει είναι μικρότερος. Οπως όμως αναφέραμε, το μέγεθος κάθε συστοιχίας μπορεί να είναι 4K, 8K, 16 και 32K. Για τις περιπτώσεις λοιπόν όπου το πηλίκο της διαίρεσης δεν δίνει ένα από τα ανωτέρω νούμερα, ο αριθμός στρογγυλεύεται στο αμέσως μεγαλύτερο νούμερο. Επομένως χρησιμοποιώντας τη νέα έκδοση του FAT, η μία συστοιχία θα χωρά τώρα το πολύ 4KB ενός αρχείου. Χρησιμοποιώντας ξανά τα ίδια αρχεία με της προηγούμενης περίπτωσης, αυτό που είχε μέγεθος 32KB θα καταλάβει 8 γεμάτες συστοιχίες, το αρχείο των 64KB θα καταλάβει 16 γεμάτες συστοιχίες, ενώ εκείνο με μέγεθος 50KB θα χρησιμοποιήσει 13 συστοιχίες, από τις οποίες οι 12 θα είναι γεμάτες, ενώ από τη 13η θα περισσεύουν 2KB, τα οποία και πάλι δεν θα μπορούν να χρησιμοποιηθούν. Σε σχέση όμως με τα 14K της προηγούμενης περίπτωσης τα πράγματα είναι σαφώς καλύτερα, όπως και για τα shortcuts, τα οποία θα καταλαμβάνουν τώρα 4K αντί για 32K.

**Για να μπορέσετε να κατανοήσετε καλύτερα τη σημασία του slack, επιλέξαμε 116 Φακέλους (Folders), οι οποίοι περιέχουν 3.590 Αρχεία (Files). Το σύνολο των bytes είναι 314.845.314 (300MB). Τοποθετήσαμε τα αρχεία αυτά σε δύο δίσκους. Ο πρώτος είχε χωρητικότητα 812MB και χρησιμοποιούσε FAT16, ενώ ο δεύτερος 806MB και χρησιμοποιούσε FAT32. Οπως βλέπουμε και στις εικόνες, στον πρώτο δίσκο τα αρχεία καταλαμβάνουν 410.746.880 bytes (bytes used), με αποτέλεσμα να χάνουμε 95.901.566 bytes (91MB) ή το 11% του σκληρού δίσκου, ενώ στο δεύτερο δίσκο, τα ίδια αρχεία καταλαμβάνουν 323.723.264 bytes, με αποτέλεσμα τώρα να χάνουμε μόλις 8.877.950 bytes (8,4MB) ή το 1% του σκληρού δίσκου.**



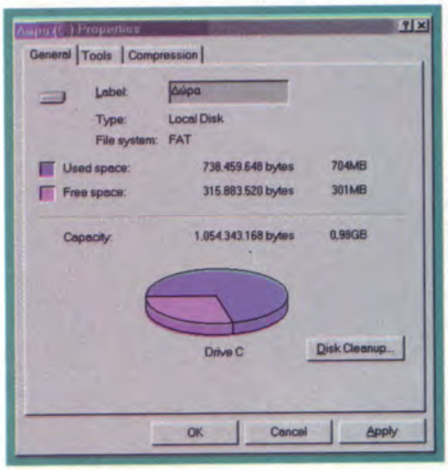




## ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΤΟΥ FAT32

Για την εγκατάσταση του FAT32 στον υπολογιστή, θα πρέπει ο σκληρός δίσκος σας να είναι μεγαλύτερος από 512MB και επιπλέον να μην είναι συμπιεσμένος. Για να προχωρήσετε στην αναβάθμιση υπάρχουν δύο τρόποι. Ο πρώτος, που είναι και ο ευκολότερος, προαπαιτεί την εγκατάσταση των Windows 98 στον υπολογιστή σας. Στην περίπτωση αυτή χρησιμοποιείτε το πρόγραμμα Drive Converter (FAT32), το οποίο για να βρείτε θα πρέπει να πάτε διαδοχικά Start/Programs/Accessories/ System Tools. Το πρόγραμμα θα σας ενημερώσει για τους δίσκους που μπορούν να αναβαθμιστούν στη νέα έκδοση του FAT. Επιλέγοντας αυτόν που σας ενδιαφέρει, μπορείτε να ξεκινήσετε τη μετατροπή. Το πρόγραμμα στο σημείο αυτό θα σας προειδοποιήσει ότι η διαδικασία μπορεί να διαρκέσει αρκετή ώρα, συνήθως όμως επαρκούν μερικά λεπτά. Ο δεύτερος τρόπος εγκατάστασης απαιτεί τη χρήση του FDISK και μπορεί να εφαρμοστεί τόσο στα Windows 98 όσο και στα Windows 95B. Οταν τρέξετε το πρόγραμμα (FDISK), θα σας ρωτήσει εάν επιθυμείτε να χρησιμοποιήσετε τη νέα έκδοση του FAT (Large disk support). Απαντώντας θετικά, θα πρέπει στη συνέχεια να ξαναφτιάξετε τους καταμερισμούς (partitions) του υπολογιστή σας. Βέβαια θα πρέπει να έχετε υπόψη ότι κάτι τέτοιο μεταφράζεται σε format του σκληρού δίσκου. Η Microsoft, βλέποντας αυτό το πρόβλημα, έχει δημιουργήσει έναν ειδικό μετατροπέα, ώστε να απαλλάξει τους χρήστες από τον μπελά του FDISK. Το μετατροπέα αυτό μπορείτε να προμηθευτείτε από τη διεύθυνση της Microsoft στο Internet.

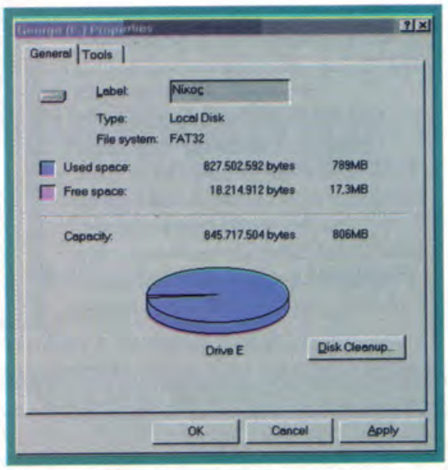
Τέλος, θα πρέπει να ξέρετε ότι υπάρχει η δυνατότητα αρμονικής συμβίωσης των δύο FAT μέσα στον ίδιο σκληρό δίσκο. Για να το καταφέρετε, αρκεί να τρέξετε το FDISK και να απαντήσετε καταφατικά στην ερώτηση που σας κάνει στην αρχή για την υποστήριξη μεγάλων δίσκων. Στη συνέχεια χρησιμοποιήστε ένα ποσοστό του σκληρού για τη δημιουργία του Primary DOS Partition. Με την κίνηση αυτή θα αποκτήσετε Primary DOS Partition σε FAT32. Στη συνέχεια κλείστε το FDISK και τρέξτε το ξανά. Αυτή τη φορά απαντήστε αρνητικά στην ερώτηση για την υποστήριξη των μεγάλων δίσκων και δημιουργήστε ένα Extended DOS Partition με το ποσοστό του σκληρού που έμεινε ανεκμετάλλευ-






το. Το νέο partition θα στηρίζεται στο FAT16. Αν όμως για κάποιο λόγο θέλετε να ξεκινάτε σε Previous Version of MS-DOS, τότε θα πρέπει το Primary DOS Partition να είναι σε FAT16 και το Extended DOS Partition σε FAT32. Η ανάγκη αυτή προκύπτει λόγω του ότι το DOS δεν μπορεί να διαβάσει το πρώτο partition του δίσκου σας που είναι δομημένο με το FAT32, με αποτέλεσμα να μην είναι δυνατή η εκκίνηση του υπολογιστή. Αλλά και στην περίπτωση που το πρώτο partition είναι σε FAT16, δεν θα μπορείτε να δείτε το δεύτερο (μέσω Previous Version of MS-DOS), παρ' ότι θα ξεκινά κανονικά ο υπολογιστής.

**Στις εικόνες βλέπετε τις ιδιότητες (properties) για δύο σκληρούς δίσκους, από τους οποίους ο ένας είναι σε FAT16 και ο δεύτερος σε FAT32.**




## ΤΙ ΚΕΡΔΙΖΕΤΕ ΑΝΑΒΑΘΜΙΖΟΝΤΑΣ ΣΕ FAT32:

- Κερδίζετε σαφώς σε χωρητικότητα και πληρότητα εκμετάλλευσης του σκληρού δίσκου σας.
- Μπορείτε να δείτε ενιαίους δίσκους έως και 2TB (1TB=1.024GB), σε αντίθεση με το FAT16, το οποίο μπορούσε να δει ενιαίους δίσκους έως 2GB.
- Το FAT32 είναι πιο σταθερό από το FAT16, διότι δημιουργεί αντίγραφο του πίνακα διευθύνσεων και χρησιμοποιεί το αντίγραφο και όχι τον πρωτότυπο πίνακα.
- Το boot record των δίσκων με FAT32 έχει επεκταθεί ώστε να περιλαμβάνει αντίγραφα ασφάλειας σημαντικών δεδομένων, ενώ ο αρχικός κατάλογος του δίσκου (root directory) έχει γίνει πιο ευέλικτος, καθώς δεν βρίσκεται πλέον σε συγκεκριμένη θέση αλλά σε μία από τις συνηθισμένες συστοιχίες του σκληρού δίσκου.
- Τέλος, τα προγράμματα θα φορτώνονται γρηγορότερα και ο υπολογιστής σας θα χρησιμοποιεί λιγότερους πόρους από το σύστημά σας (system resources).

## ΤΙ ΧΑΝΕΤΕ ΑΝΑΒΑΘΜΙΖΟΝΤΑΣ ΣΕ FAT32:

- Αν προσπαθήσετε να συμπιέσετε το σκληρό

## ΤΕΜΑΧΙΖΟΝΤΑΣ

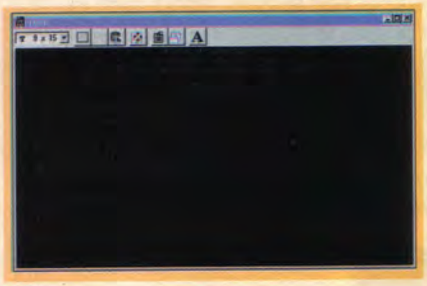
Καταρχήν θα σας συνιστούσαμε, αν τελικά προχωρήσετε σε αλλαγές των κατατμήσεων του δίσκου με τη χρήση του FDISK, να το κάνετε από "καθαρό" DOS και όχι σε ένα παράθυρο DOS στα Windows. Επίσης



να είστε ιδιαίτερα προσεκτικοί στις κινήσεις σας και να διαβάζετε προσεκτικά τα μηνύματα και τις οδηγίες που σας δίνει το πρόγραμμα.

Αμέσως μόλις ξεκινήσετε το FDISK, αν ο σκληρός δίσκος σας είναι μεγαλύτερος από 512MB, θα εμφανιστεί η ανωτέρω εικόνα, η οποία στην ουσία σάς ρωτά εάν επιθυμείτε να εγκαταστήσετε το FAT32 στον υπολογιστή σας. Απαντώντας καταφατικά, όταν τελειώσετε με τις ρυθμίσεις σας -οι οποίες περιγράφονται στη συνέχεια-, θα έχετε αποκτήσει έναν δίσκο σε FAT32.

Στη συνέχεια βλέπουμε το βασικό μενού του προγράμματος. Εδώ υπάρχουν οι βασικές επιλογές που αφορούν στη δημιουργία ή τη διαγραφή καταμερισμών (partition), τη δημιουργία ενεργού κατάτμησης



ή κατάτμησης εκκίνησης και την εμφάνιση πληροφοριών σχετικών με τους εγκατεστημένους δίσκους στον υπολογιστή σας. Σε περίπτωση που έχετε περισσότερους από ένα δίσκους (όχι partition), τότε θα σας εμφανιστεί και η πέμπτη επιλογή, ώστε να διαλέξετε το δίσκο που επιθυμείτε. Για το παράδειγμά μας θα υποθέσουμε ότι ο δίσκος είναι ήδη διαμορφωμένος και έχει τουλάχιστον ένα partition. Για να προβείτε σε αλλαγές, θα πρέπει αναγκαστικά να σβήσετε όλες τις υπάρχουσες κατατμήσεις.

Από το αρχικό μενού διαλέγετε την τρίτη επιλογή (Delete Partition Or Logical Dos Drive). Στο νέο μενού που θα εμφανιστεί επιλέγετε την κατάτμηση που επιθυμείτε να διαγράψετε. Η σειρά που πρέπει να ακολουθήσετε, είναι πρώ-



τα να σβήσετε τα Logical Dos Drives, αν φυσικά υπάρχουν, στη συνέχεια το Extended Dos Partition και τέλος το Primary Dos Partition. Η τέταρτη επιλογή (Non-Dos Partition) αναφέρεται σε διαγραφή κατατμήσεων που έχουν γίνει από άλλα λειτουργικά (π.χ. Linux). Κατά τη διάρκεια των διαγραφών το πρόγραμμα θα σας προειδοποιεί συνεχώς ότι οι πράξεις σας θα έχουν ως αποτέλεσμα να χαθούν όλες οι πληροφορίες που πιθανόν να υπάρχουν στο δίσκο. Εννοείται λοιπόν ότι θα πρέπει να έχετε κρατήσει αντίγραφα των αρχείων και των προγραμμάτων που χρειάζεστε.

δίσκο σας, με το DriveSpace των Windows ή άλλο συμπιεστικό πρόγραμμα, τα Windows θα σας ενημερώσουν ότι δεν μπορούν να συμπιέσουν δίσκους στους οποίους έχει εγκατασταθεί το FAT32.

• Δεν θα μπορείτε πλέον να χρησιμοποιήσετε παλαιότερα λειτουργικά, όπως το DOS πριν από την έκδοση 7.01 και όλες τις εκδόσεις των Windows πριν από την 4.00.950 B (Windows 95B). Ακόμα και αν είναι εγκαταστημένα στον υπολογιστή σας, αν δοκιμάσετε να ξεκινήσετε με την παλαιότερη έκδοση του DOS (Previous Version of MS-DOS) κάνοντας χρήση του dual boot, θα διαπιστώσετε ότι κάτι τέτοιο δεν είναι εφικτό, καθώς δεν θα μπορέσετε να δείτε το σκληρό δίσκο σας (ακόμα και αν χρησιμοποιήσετε δισκέτα εκκίνησης).

• Είναι πολύ πιθανόν κάποια παλιά προγράμματα DOS (είτε παιχνίδια είτε εφαρμογές) να μην μπορέσουν να λειτουργήσουν και να σας βγάζουν περίεργα μηνύματα λάθους. Επίσης δεν θα λειτουργούν παλαιότερα προγράμματα διαχείρισης δίσκων (disk utilities) που βασίζονται στο FAT16.

• Από τη στιγμή που θα εγκαταστήσετε το FAT32 στον υπολογιστή σας, τότε ο μόνος τρόπος για να επαναφέρετε την παλαιότερη έκδοση του FAT είναι ο γνωστός συνδυασμός FDISK-FORMAT, με αποτέλεσμα να πρέπει να εγκαταστήσετε ξανά όλα τα προγράμματά σας.

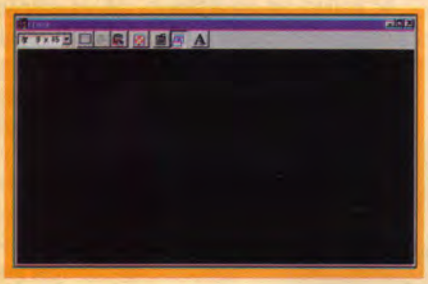


• Αν έχετε φορητό δίσκο ή αν χρησιμοποιείτε το σκληρό δίσκο σας για να ανταλλάσσετε αρχεία με άλλους υπολογιστές, θα πρέπει να προσέξετε ώστε ο υπολογιστής στον οποίο θέλετε να συνδέσετε το σκληρό δίσκο να έχει εγκαταστημένα τα Windows 98 ή τα Windows 95B. Σε αντίθετη περίπτωση, ο υπολογιστής του φίλου σας δεν θα μπορέσει να δει το σκληρό δίσκο σας. Το πρόβλημα αυτό δεν θα παρουσιαστεί, αν η ανταλλαγή αρχείων γίνει μέσω δικτύου.

Από τα προηγούμενα είναι φανερό ότι θα πρέπει να σκεφτείτε σοβαρά ως προς την πιθανότητα αναβάθμισης του FAT και να σταθμίσετε προσεκτικά τις ανάγκες σας. Δείτε τι κερδίζετε και τι χάνετε και αποφασίστε. Η επιλογή είναι δική σας. Πάντως σε κάθε περίπτωση, ανεξάρτητα από το είδος του FAT που θα επιλέξετε και δεδομένου του ότι έχετε έναν σκληρό δίσκο μεγαλύτερο από 1GB, θα σας συμβουλεύαμε να μη φοβηθείτε τη χρήση του FDISK και να προχωρήσετε σε περισσότερες από μία κατατμήσεις του δίσκου σας. Οι δύο διαφορετικοί δίσκοι που θα προκύψουν μπορούν να σας βοηθήσουν ώστε να οργανώσετε καλύτερα τον υπολογιστή σας. Στη μία κατάτμηση μπορείτε να βάλετε τα Windows μαζί με τις κυριότερες εφαρμογές σας (π.χ. το Office) και στον άλλο τα παιχνίδια ή τις διάφορες εγκαταστάσεις που κάνετε κατά καιρούς για να δείτε κάποιο πρόγραμμα. PC

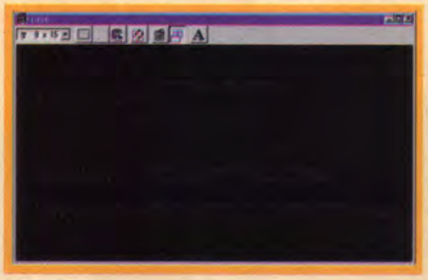
## ΤΟ ΔΙΣΚΟ ΣΑΣ

Μετά και τις διαγραφές ο δίσκος σας είναι έτοιμος να χωριστεί με βάση τις επιθυμίες σας. Από το αρχικό μενού επιλέγετε την πρώτη επιλογή (Create Dos Partition or Logical Dos Drive). Αυτή τη φορά θα ενεργοποιηθεί το μενού για τη δημιουργία κατατμήσεων. Στο



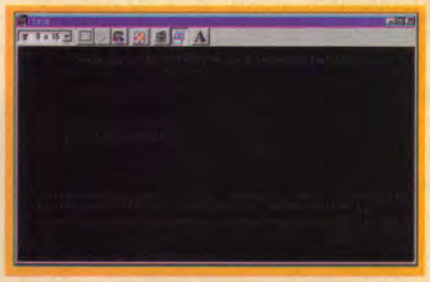
σημείο αυτό χρειάζεται προσοχή, ώστε να μην μπερδεύετε τους δίσκους σας. Αν έχετε δύο δίσκους με δύο καταμερισμούς ο καθένας, από τους οποίους ο ένας είναι Primary και ο άλλος Extended Dos Partition, τότε τα γράμματα θα δοθούν πρώτα στα Primary και μετά στα Extended. Ετσι, στην ανωτέρω περίπτωση ο πρώτος δίσκος θα πάρει τα γράμματα C και E και ο δεύτερος τα D και F. Για να αποφύγετε το συγκεκριμένο μπλέξιμο, δημιουργήστε Primary Dos Partition μόνο στο δίσκο που σκοπεύετε να χρησιμοποιήσετε ως εκκίνησης.

Ξεκινώντας τη δημιουργία ενός Primary Dos Partition, το πρόγραμμα θα κάνει έλεγχο για την αξιοπιστία του δίσκου και στη συνέχεια θα σας ρωτήσει αν επιθυμείτε να χρησιμοποιήσετε όλο το διαθέσιμο χώρο. Δίνοντας "NO" σας ρωτά για το ποσοστό που θέλετε να χρησιμο-



ποιήσετε. Το μέγεθος μπορεί να δοθεί είτε σε MB (π.χ. 400) είτε σε ποσοστό επί τοις εκατό (π.χ. 50%). Ενας δίσκος μπορεί να έχει μόνο ένα Primary Dos Partition. Η εκκίνηση του σκληρού δίσκου (boot) γίνεται πάντα από το δίσκο C, ο οποίος θα πρέπει να έχει ένα Primary Dos Partition και επιπλέον να έχει οριστεί ως "Active". Σε αντίθετη περίπτωση δεν θα μπορείτε να εκκινήσετε τον υπολογιστή σας. Αφού λοιπόν δημιουργήσετε το Primary Dos Partition, στη συνέχεια θα πρέπει να το κάνετε "Active", κάνοντας από το κεντρικό μενού του προγράμματος τη δεύτερη επιλογή (Set Active Partition).

Στη συνέχεια προχωρείτε στη δημιουργία Extended Dos Partition, το οποίο επίσης μπορεί να είναι μόνο ένα ανά δίσκο. Δίνετε λοιπόν το ποσοστό του δίσκου που περίσσεψε από την προηγούμενη διαδικασία. Κατόπιν το πρόγραμμα σας ρωτά για τον αριθμό των Logical Dos Drives



που θέλετε να δημιουργήσετε στο Extended Dos Partition. Σε αυτό το βήμα δεν υπάρχει περιορισμός ως προς τον αριθμό των drives που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε. Φτιάχνετε όπως και προηγουμένως τα partitions που επιθυμείτε, ορίζοντας κάθε φορά το μέγεθός τους, έως ότου να επέλθει πλήρωση του μεγέθους του Extended Dos Partition. Οταν τελειώσετε με τις ρυθμίσεις, θα πρέπει πρώτα να επανεκκινήσετε τον υπολογιστή σας και στη συνέχεια να κάνετε format σε όλους τους δίσκους που μορφοποιήσατε. Σε περίπτωση που έχετε κάνει αλλαγές και στο δίσκο εκκίνησης, θα πρέπει επίσης να έχετε στη διάθεσή σας μία δισκέτα εκκίνησης.

# OVERCLOCKING

## Η κρυφή γοητεία του ρίσκου

***Ολοι θα επιθυμούσαν την αύξηση των επιδόσεων του υπολογιστή τους χωρίς να ξοδέψουν χρήματα. Κατά πόσο όμως κάτι τέτοιο είναι εφικτό;***

*Του Αλέξανδρου "DJ Smartie Al" Φιλιππίδη*
*flexus@ath.forthnet.gr*

Πολλά ακούγονται τον τελευταίο καιρό γύρω από το overclocking, έναν όρο το άκουσμα του οποίου προκαλεί ποικίλες αντιδράσεις. Οι περισσότεροι απλά το έχουν ακουστά και, αν τους ρωτήσετε, δεν ξέρουν να πουν τίποτα περισσότερο. Αλλοι ισχυρίζονται ότι είναι ένας σίγουρος τρόπος για να "κάψετε" τον υπολογιστή σας και ως παράδειγμα σας αναφέρουν ανάλογο περιστατικό που έχουν ακούσει από κάποιο φίλο. Τέλος, υπάρχουν ελάχιστοι τολμηροί, οι λεγόμενοι overclockers, για τους οποίους το overclocking αποτελεί τη μοναδική φθηνή λύση για την αύξηση της απόδοσης του υπολογιστή τους.

### *Τελικά τι είναι το overclocking;*

Είναι η λειτουργία του επεξεργαστή σε συχνότητες υψηλότερες από αυτές που αναγράφει ο κατασκευαστής του, με σκοπό τις καλύτερες επιδόσεις.

### *Είναι επικίνδυνο για την "υγεία" του υπολογιστή μας;*

Αν η αύξηση της συχνότητας λειτουργίας είναι έως 10-15% πάνω από την αρχική, τότε είναι σχεδόν απίθανο να υπάρξουν προβλήματα. Αυτό είναι και το ασφαλές προτεινόμενο όριο για όποιον επιχειρήσει να ασχοληθεί με το overclocking για πρώτη φορά. Αν θελήσουμε να ξεπεράσουμε το όριο αυτό, πρέπει να είμαστε έτοιμοι να αντιμετωπίσουμε το μεγαλύτερο εχθρό του overclocking, την αύξηση της θερμοκρασίας της CPU. Ενισχυμένα ανεμιστηράκια, μεγάλες ψύκτρες και χρήση ειδικών αγώγιμων υλικών είναι μερικοί από τους τρόπους που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε για να αντιμετωπίσουμε τα μεγάλα ποσά θερμότητας που εκπέμπονται από τη CPU. Τα αποτελέσματα των υψηλών θερμοκρασιών περιλαμβάνουν αστάθεια του συστήματος και μείωση του μέσου χρόνου ζωής του επεξεργαστή.

### *Πώς γίνεται το overclocking;*

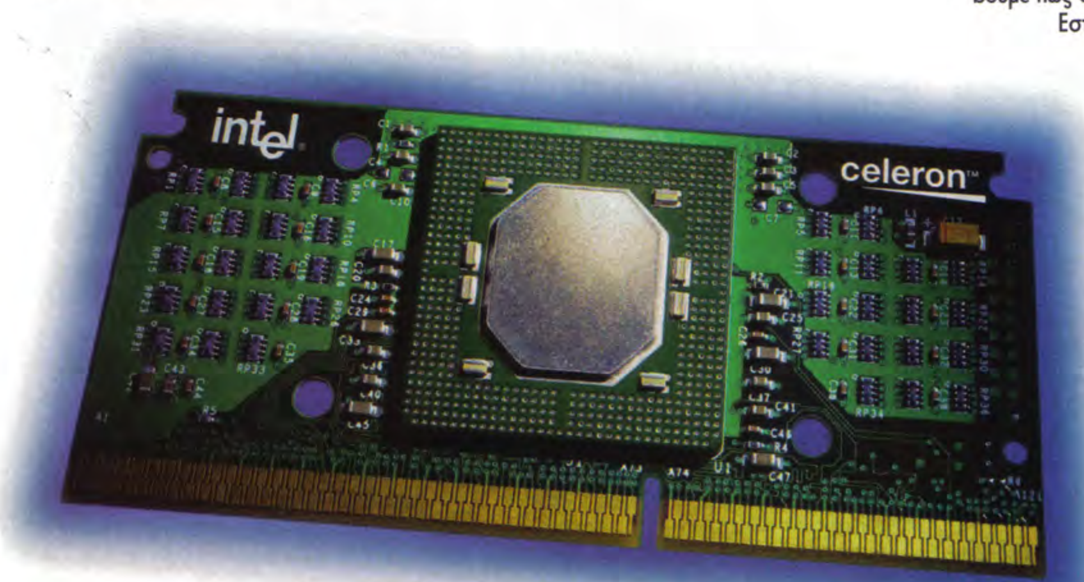
Μέσω της motherboard με τη χρήση των jumpers (ή dip switches) ή κατευθείαν μέσα από το BIOS στα νεότερα μοντέλα. Ο δεύτερος τρόπος είναι και ο ευκολότερος, γιατί δεν χρειάζεται επέμβαση στα ενδότερα του υπολογιστή μας.

Υπάρχουν δύο παράμετροι που καθορίζουν τη συχνότητα όπου δουλεύει ο επεξεργαστής: η ταχύτητα διαύλου (bus speed) και ο πολλαπλασιαστής (multiplier).

Η ταχύτητα διαύλου παίρνει ορισμένες σταθερές τιμές, οι βασικότερες των οποίων είναι τα 66MHz και τα 100MHz. Πολλοί κατασκευαστές motherboards δίνουν τη δυνατότητα χρήσης μιας ευρείας γκάμας συχνοτήτων, όπως 60, 66, 75, 83, 100, 103, 112MHz. Πρέπει να επισημάνουμε πως για συχνότητες άνω των 66MHz είναι απαραίτητη η χρήση "γρήγορης" και επώνυμης μνήμης RAM, κατά προτίμηση SDRAM PC100.

Ο πολλαπλασιαστής είναι ο αριθμός με τον οποίο πρέπει να πολλαπλασιάσουμε την ταχύτητα διαύλου για να φτάσουμε στην επιθυμητή συχνότητα λειτουργίας του επεξεργαστή μας. Οι τιμές που παίρνει αυξάνονται κατά μισή μονάδα τη φορά: 2, 2,5, 3, 3,5, 4, 4,5 κ.ο.κ.

Ας δούμε ένα παράδειγμα, για να καταλάβουμε πώς δουλεύουν όλα αυτά στην πράξη. Εστω ότι έχουμε έναν υπολογιστή εφοδιασμένο με έναν Pentium II 233, ο οποίος είναι κατασκευασμένος να δουλεύει με ταχύτητα διαύλου 66MHz και πολλαπλασιαστή 3,5 (66x3,5). Στις εφαρμογές γραφείου το σύστημά μας "πετάει", όμως σε ορισμένα πολύ απαιτητικά παιχνίδια (βλ. Unreal) το frame rate είναι απλά υποφερτό. Αντί να ξοδέψουμε μια μικρή περιουσία για την αγορά ενός ταχύτερου Pentium II, αποφασίζουμε να "πειράξουμε" το ήδη υπάρχον chip. Ως πρώτο βήμα ανεβάζουμε τον πολλαπλασιαστή από 3,5 σε 4, μετατρέποντας τον επεξεργαστή μας σε 266 (66x4). Σε αυτή τη



συχνότητα το σύστημά μας θα είναι απόλυτα σταθερό και δεν θα μας προκαλέσει σχεδόν κανένα πρόβλημα. Προτού προχωρήσουμε σε ακόμα μεγαλύτερες συχνότητες, θα πρέπει οπωσδήποτε να φροντίσουμε για την ψύξη της CPU. Με τη χρήση πολλαπλασιαστή 4,5, φτάνουμε στα 300MHz (66x4,5). Αν διαθέτουμε motherboard που υποστηρίζει ταχύτητα διαύλου 100MHz, μπορούμε να έχουμε 300MHz χρησιμοποιώντας πολλαπλασιαστή 3 (100x3). Ενας έμπειρος χρήστης που διαθέτει την κατάλληλη motherboard μπορεί να πειραματιστεί με πολλούς διαφορετικούς συνδυασμούς bus speed και multiplier και να αποφασίσει ο ίδιος για την τελική συχνότητα που θα χρησιμοποιήσει.

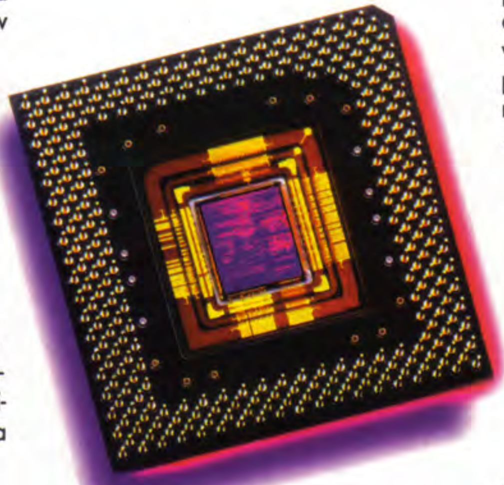
***Τι θα πρέπει να προσέξει κάποιος, ώστε να αποφύγει μια ανεπανόρθωτη ζημιά στον υπολογιστή του;***

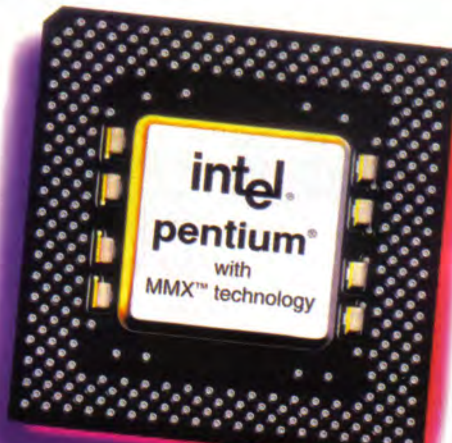
Θα πρέπει να παρατηρεί συνεχώς τη θερμοκρασία λειτουργίας του επεξεργαστή. Βέβαια δεν υπάρχει κάποιο όριο ιδανικής θερμοκρασίας. Οι περισσότεροι επεξεργαστές χωρίς overclocking δουλεύουν στους 35-45°C. Οι 70+°C είναι καταστρεπτικοί για τη CPU, σύμφωνα με την Intel. Από προσωπική εμπειρία έχω συμπεράνει ότι σε περισσότερους από τους 50°C το σύστημα γίνεται ασταθές, με συχνά κολλήματα. Αρα μια προτεινόμενη ζώνη λειτουργίας είναι οι 35-50°C. Οσοι έχουν κάποια από τις νέες motherboards με σένσορα θερμοκρασίας είναι εύκολο να παρατηρούν αν βρίσκονται μέσα σε αυτή τη ζώνη. Για τους υπόλοιπους, ο μόνος τρόπος να καταλάβουν αν έχει υπερθερμανθεί ο επεξεργαστής τους είναι από τη συμπεριφορά του. Αν εμφανίζονται μηνύματα error στα Windows ή αν η οθόνη "παγώνει" χωρίς προφανή αιτία, τότε τα MHz βρίσκονται σε επικίνδυνα όρια.

Από την άλλη πλευρά, οι κατασκευαστές επεξεργαστών είναι ενάντιοι στο overclocking για δύο λόγους: Πρώτον γιατί θα προτιμούσαν να αγοράζαμε έναν καινούριο επεξεργαστή αντί να "πουσάρουμε" τον παλιό και δεύτερον για να αποτρέψουν ορισμένους επιτήδειους από το να "πλαστογραφούν" π.χ. έναν Pentium II 266 και να τον πουλάνε ως Pentium II 300.

Η Intel εδώ και μερικούς μήνες έχει "κλειδώσει" τον πολλαπλασιαστή στους επεξεργαστές που κατασκευάζει. Αν προσπαθήσουμε δηλαδή να ανεβάσουμε την αρχική τιμή του, το σύστημα δεν κάνει boot. Τέρμα το overclocking λοιπόν; Οχι, γιατί μπορούμε ακόμα να ανεβάσουμε την ταχύτητα διαύλου. Απλά οι δυνατές επιλογές συχνοτήτων γίνονται λιγότερες.

Επειτα από όλα αυτά, θα θέλατε να μάθετε ποιος επεξεργαστής αντέχει το μεγαλύτερο overclocking χωρίς εμφανή προβλήματα. Αυτός είναι ο Celeron 300A, που παρουσιάστηκε από την Intel στα τέλη του Αυγούστου. Διαθέτει 128KB L2 μνήμης cache (οι Pentium II έχουν 512KB, ενώ οι απλοί Celeron βγαίνουν χωρίς L2 cache), η οποία όμως τρέχει στην ίδια συχνότητα με τη CPU κι όχι στη μισή, όπως στους Pentium II. Ο 300A είναι κατασκευασμένος για να δουλεύει με bus speed 66MHz και multiplier 4.5 (όπως προαναφέρθηκε, είναι "κλειδωμένο"). Ο επεξεργαστής αυτός όμως δουλεύει απρόσκοπτα με bus speed 100MHz, δηλαδή στα 450MHz, ενώ η τιμή του κυμαίνεται στις 60.000 δρχ. περίπου! Προσωπικά τον έχω στο μηχάνημά μου έναν μήνα λειτουργώντας τον στην προαναφερθείσα συχνότητα και έχω μείνει κατενθουσιασμένος. Σημειωτέον ότι χρησιμοποιώ το standard ανεμιστηράκι και η θερμοκρασία της CPU δεν έχει ξεπεράσει ποτέ τους 40°C! Στον πίνακα 1 παραθέτω μερικά benchmarks, για να διαπιστώσετε κι εσείς τι καταφέρνει ο Celeron 300A στο μηχάνημά μου (*Motherboard Chaintech 6BTM, 128MB RAM PC100, Diamond Viper 330 4MB, Diamond Monster 3DII 8MB*).






Στο Unreal, σε ανάλυση 800x600, το timedemo.2 έδειξε 43.50 fps, ενώ στο Quake2 το timedemo1 έφτασε τα 72 fps!

Με τις δυνατότητες αυτές, ο Celeron 300A μέσα σε πολύ μικρό χρονικό διάστημα έγινε περιζήτητος από τους overclockers, με αποτέλεσμα να παρουσιαστεί έλλειψη του εν λόγω επεξεργαστή. Τον περασμένο μήνα πολλά on-line καταστήματα υπολογιστών διαφήμιζαν περήφανα ότι έχουν ετοιμοπαράδοτο τον 300A!

## SOFTWARE COOLERS

CPUIdle, Waterfall, Rain: τρία προγράμματα που σκοπό έχουν να μειώσουν τη θερμοκρασία λειτουργίας της CPU. Τον τελευταίο καιρό κάθε overclocker έχει τουλάχιστον ένα από αυτά εγκατεστημένο στον υπολογιστή του. Πώς γίνεται όμως ένα πρόγραμμα να εκτελεί χρέη ψυκτικού;

Η βασική ιδέα πίσω από τη λειτουργία των software coolers είναι σχετικά απλή. Οταν η CPU δεν λειτουργεί στο 100%, τα προγράμματα αυτά τη "σβήνουν", τη θέτουν δηλαδή σε Suspend mode. Αυτό ισχύει μόνο για τα Windows 95 & 98, γιατί τα Windows NT καθώς και άλλα λειτουργικά συστήματα συμπεριλαμβάνουν αυτή τη λειτουργία στον κώδικά τους. Εμείς θα ασχοληθούμε με το πιο σύγχρονο πρόγραμμα από αυτά, το Waterfall Pro της Leading Wintech, που αυτή τη στιγμή είναι ό,τι καλύτερο υπάρχει στο χώρο των software coolers.

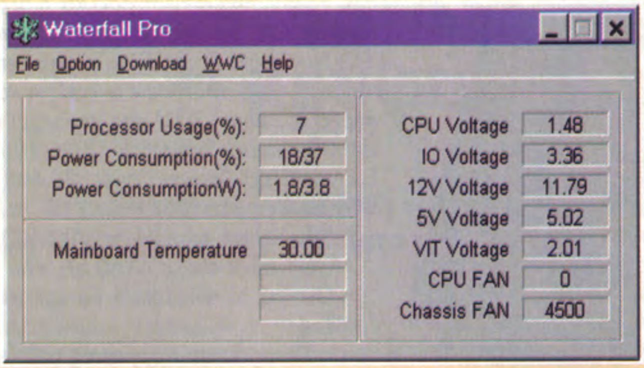
## WATERFALL PRO

Πολλοί ήταν οι overclockers που σκέφτηκαν να χρησιμοποιήσουν κάποιο software cooler για να ανεβάσουν τον επεξεργαστή τους σε συχνότητες που δεν ήταν εφικτές, γιατί το σύστημα

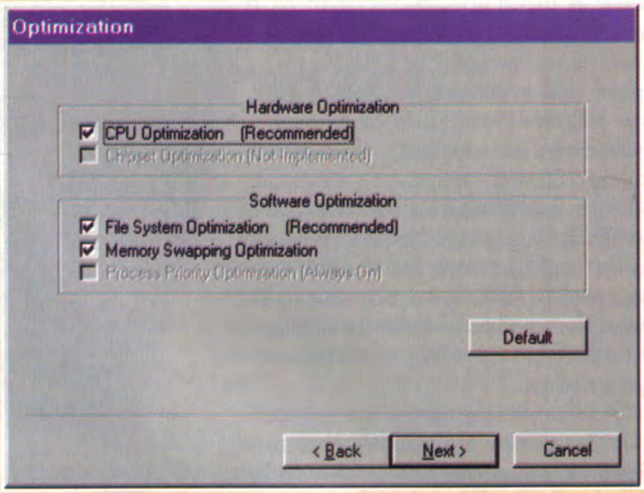
**ΠΙΝΑΚΑΣ 1**

| | Celeron 300A | Celeron 450A (100x4,5) |
|---|---|---|
| ZD Winbench 98 CPUMark32 | 750 | 1180 |
| ZD Winbench 98 FPUMark | 1480 | 2490 |
| Wintune 98 Mips Rating | 821 | 1314 |
| Wintune 98 FPU Rating | 324 | 569 |

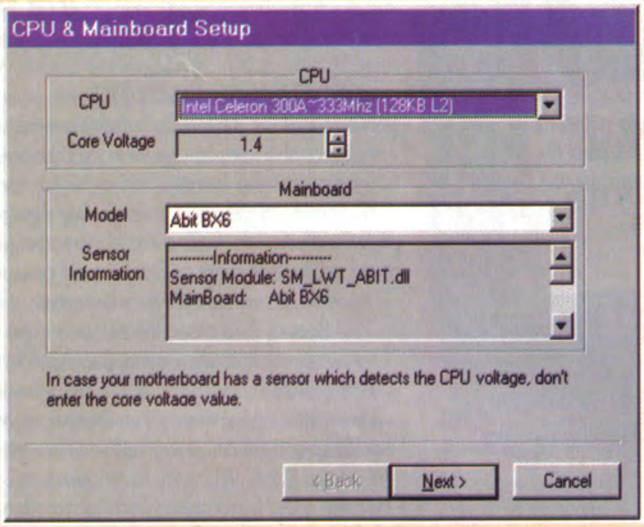
## ΤΟ SETUP ΤΟΥ WATERFALL PRO



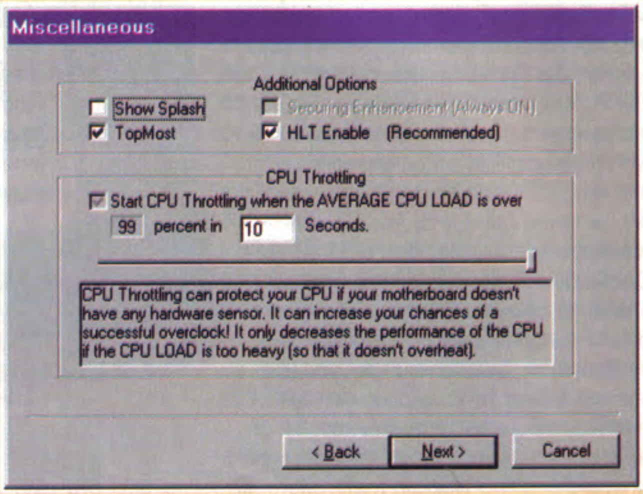

Χρήσιμες πληροφορίες για το σύστημα, όπως κατανάλωση σε Watt, θερμοκρασία, voltage, στροφές του fan κ.λπ.



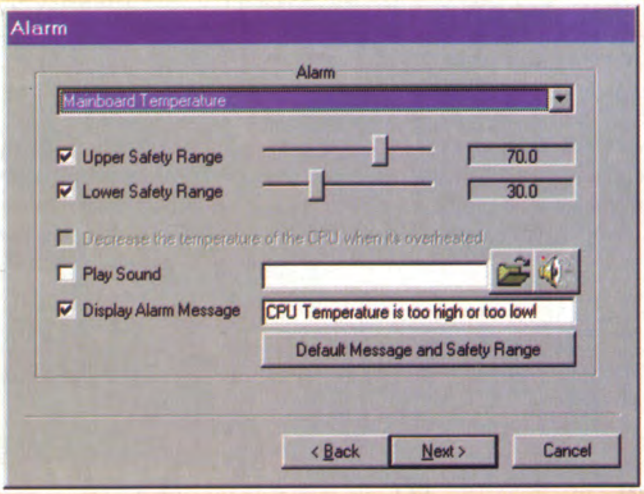

Επιλογές βελτιστοποίησης του υπολογιστή.



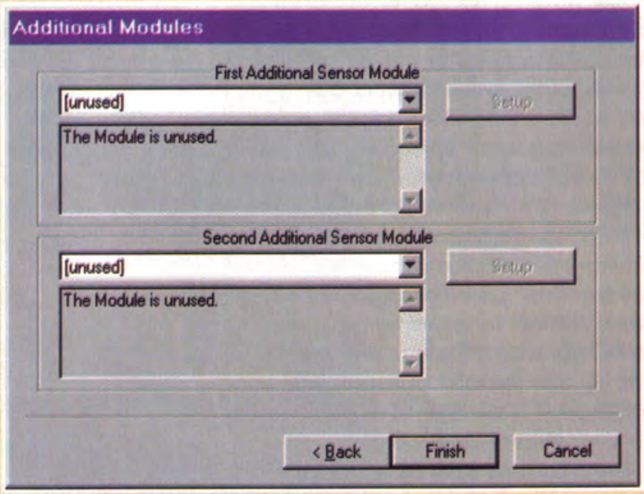

Επιλογή επεξεργαστή και motherboard.




Slider ρύθμισης του ποσοστού του CPU Throttling.




Ρύθμιση άνω και κάτω ορίων για το alarm.




Χρήση plug-in modules.

κρέμαγε. Το μόνο που κέρδισαν όμως ήταν μια παράταση χρόνου, προτού ο υπολογιστής τους κρεμάσει ξανά. Κι αυτό γιατί, όπως αναφέραμε, τα software coolers δουλεύουν μόνο όταν το "φορτίο" της CPU είναι μικρότερο από 100%. Οταν όμως τρέχουμε κάποια απαιτητική εφαρμογή, όπως ένα παιχνίδι 3D, η CPU δουλεύει συνεχώς στο όριο και κανένα από αυτά τα προγράμματα δεν μπορεί να εμποδίσει την υπερθέρμανσή της.

Εδώ βρίσκεται και η καινοτομία του Waterfall Pro. Οι προγραμματιστές της Leading Wintech το εφοδίασαν με ένα νέο χαρακτηριστικό, το CPU Throttling, με το οποίο μπορούμε να ρυθμίσουμε το μέγιστο φορτίο λειτουργίας της CPU. Ετσι ο επεξεργαστής λειτουργεί μέχρι ένα ορισμένο ποσοστό % (π.χ. 80%) των δυνατοτήτων του και συνεπώς η θερμοκρασία λειτουργίας του είναι χαμηλότερη. Βέβαια είναι λογικό να υπάρχει κάποια μείωση στις επιδόσεις, από τη στιγμή που η CPU υπολειτουργεί. Ομως σχεδόν πάντα η μείωση αυτή υπερκαλύπτεται από το overclocking, αρκεί να έχουμε βρει τη χρυσή τομή μεταξύ συχνότητας, θερμοκρασίας και CPU Throttling.

Οι κατασκευαστές του Waterfall Pro δίνουν ως παράδειγμα τον AMD K6 233. Οπως αρκετοί γνωρίζουν, οι επεξεργαστές της Cyrix και της AMD είναι οι πιο ασταθείς στο overclocking, γιατί αντιμετωπίζουν έντονα προβλήματα υπερθέρμανσης. Ο K6 233 (66x3,5) αρνείται να δουλέψει αξιόπιστα για μεγάλο χρονικό διάστημα σε οποιαδήποτε συχνότητα άνω των 233MHz. Χρησιμοποιώντας το Waterfall Pro και ρυθμίζοντας το CPU Throttling στο 80%, ο K6 δούλεψε απρόσκοπτα στα 250MHz (100x2,5) και ήταν αρκετά γρηγορότερος από ό,τι στα 233MHz, όπως έδειξε και το Winbench 98:

## 6 ΚΑΝΟΝΕΣ ΓΙΑ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ OVERCLOCKING

1) Ελέγξτε αν η motherboard σας υποστηρίζει άλλες ταχύτητες διαύλου εκτός από τα 66MHz (και τα 100MHz στα BX chipsets). Αν σκοπεύετε να αγοράσετε motherboard, προτιμήστε τα μοντέλα που σας δίνουν τη δυνατότητα να ρυθμίζετε το bus speed και το multiplier μέσα από το BIOS. Επίσης, αν διαθέτετε ή πρόκειται να αποκτήσετε επεξεργαστή slot 1 (Pentium II ή Celeron), διαλέξτε μεταξύ motherboards που διαθέτουν το BX chipset, που υποστηρίζει bus speed 100MHz. Οι τιμές τους έχουν πέσει αρκετά και αποτελούν συμφέρουσα αγορά. Στην περίπτωση βέβαια που θα χρησιμοποιήσετε κάποιον Pentium II άνω των 350MHz δεν τίθεται θέμα επιλογής, γιατί οι επεξεργαστές αυτοί δουλεύουν με bus speed 100MHz.

2) Οι επεξεργαστές της Intel ανταποκρίνονται στο overclocking καλύτερα από αυτούς της AMD και της Cyrix. Αυτό γιατί οι τελευταίοι θερμαίνονται αρκετά, ακόμα και στη συχνότητα όπου είναι σχεδιασμένοι να λειτουργούν. Για αυτό, αν έχετε επεξεργαστή AMD ή Cyrix, να είστε πολύ προσεκτικοί σε κάθε απόπειρα overclocking.

3) Ψύξη και πάλι ψύξη! Ελέγξτε αν το fan της CPU είναι σε καλή κατάσταση ή, ακόμα καλύτερα, τοποθετήστε ένα ισχυρότερο. Αν το case του υπολογιστή σας είναι μικρό και οι κάρτες στο εσωτερικό του είναι "στριμωγμένες" ανάμεσα στα καλώδια, βάλτε ένα fan σε κάποιο σημείο του για καλύτερη κυκλοφορία του αέρα. Εγκαταστήστε ένα από τα software coolers, με προτίμηση στο Waterfall Pro.

4) Η μνήμη RAM του υπολογιστή σας πρέπει να είναι καλής ποιότητας, για να αποφευχθούν ανεπιθύμητα crashes. Η μνήμη SDRAM PC 100 αποτελεί την καλύτερη επιλογή. Προτιμήστε τα επώνυμα προϊόντα.

5) Αν δεν είστε σίγουροι για το τι κάνετε, μην πειράζετε το voltage supply της CPU. Είναι πολύ εύκολο να προξενήσετε ανεπανόρθωτη βλάβη στον επεξεργαστή σας.

6) Να είστε πάντα προετοιμασμένοι για το χειρότερο! Οσο προσεκτικοί κι αν είστε στις ενέργειές σας, μην ξεχνάτε τους νόμους του Murphy...

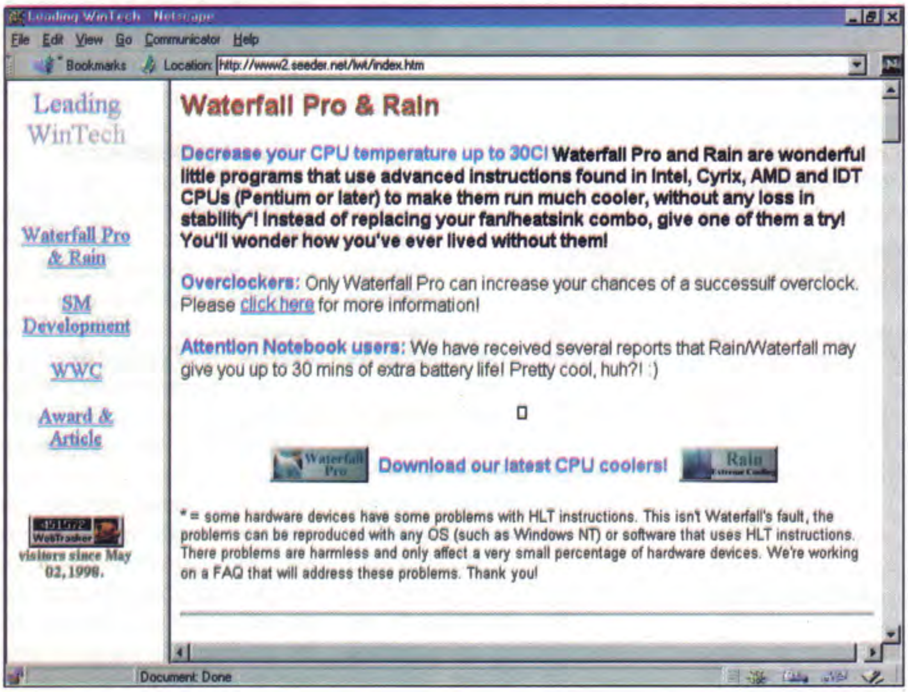
| | |
|---|---|
| K6 233 (66x3,5) | 810 |
| K6 250 (100x2,5) | 1038 |
| K6 250 (100x2,5) & CPU Throttling 80% | 965 |

Εκτός από το CPU Throttling το Waterfall Pro έχει και άλλα χρήσιμα χαρακτηριστικά. Ενα από αυτά είναι η υποστήριξη αισθητήρων θερμοκρασίας και voltage για πολλούς κατασκευαστές motherboards. Μπορούμε δηλαδή μέσω του προγράμματος να δούμε τη θερμοκρασία λειτουργίας της CPU και του συστήματος καθώς και την τρέχουσα τάση. Απαραίτητη προϋπόθεση είναι να διαθέτει η motherboard μας τέτοιους αισθητήρες. Το πρόγραμμα έχει επίσης τη δυνατότητα να μας ειδοποιεί όταν η θερμοκρασία ή/και το ρεύμα ξεπεράσουν κάποιες προκαθορισμένες τιμές. Επιπλέον υπάρχουν μερικές επιλογές για τη βελτιστοποίηση του συστήματος σε επίπεδο hardware και software, αλλά η χρησιμότητά τους στην πράξη είναι αμφισβητούμενη.

Γενικά το Waterfall Pro είναι ένα αξιόλογο πρόγραμμα, που θα βοηθήσει αρκετά τους overclockers στο να αντιμετωπίσουν τα προβλήματα των υψηλών συχνοτήτων.

Θα το βρείτε σε shareware έκδοση για download στο site της Leading Wintech:

http://www2.seeder.net/lwt/index.htm




## ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Είναι τελικά το overclocking χρήσιμο; Ναι, αρκεί η λογική να υπερισχύσει του ενθουσιασμού. Είναι εφικτό για έναν Pentium 150 να "μετατραπεί" σε 166άρη αλλά αδύνατο να "μεταμορφωθεί" σε 300άρη! Σε όλα τα προϊόντα της τεχνολογίας υπάρχουν ηθελημένα λειτουργικές ανοχές. Οσο βρισκόμαστε μέσα στα όριά τους, δεν θα μας παρουσιαστούν προβλήματα. Αν όμως τα ξεπεράσουμε, πρέπει να είμαστε έτοιμοι να αντιμετωπίσουμε τις συνέπειες, που στην περίπτωσή μας είναι ένας καμένος επεξεργαστής. Οσο για το αν το overclocking είναι ανήθικο, μπορούμε να απαντήσουμε ότι σε όλους μας αρέσει να κάνουμε και καμιά αμαρτία πού και πού...

# How To

***Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ. Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατό για να σας βοηθήσουμε.***

***του Θεόδωρου Αργιαδίτη***
***cyclon@compulink.gr***

## C++: ΠΡΩΤΑ ΒΗΜΑΤΑ, ΠΡΩΤΟΙ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΣΜΟΙ

***Αγαπητό "PC Master", Συγχαρητήρια για την ύλη σου, που πάντα διατηρείται στην κορυφή της επικαιρότητας. Ασχολούμαι εδώ και καιρό με διάφορες γλώσσες προγραμματισμού και τελευταία αποφάσισα να ασχοληθώ και με τη C++, αφού έχω ακούσει τα καλύτερα λόγια για αυτή και το πόσο ισχυρή είναι. Αλλά αντιμετωπίζω διάφορα προβλήματα που με μπερδεύουν. Χρησιμοποιώ, για παράδειγμα, εκφράσεις που σχεδόν σε όλες τις άλλες γλώσσες ισχύουν, και τα μηνύματα που παίρνω από τον compiler είναι εντελώς ακατανόητα. Αλλά ας σας γράψω ένα από τα προβλήματά μου.***

***Οταν λοιπόν έγραψα ένα κώδικα του τύπου:***

***char string_one[15] = "John";***
***char string_two[15] = "Peter";***
***string_one = string_two;***

***πήρα το ακόλουθο μήνυμα λάθους: "error cannot assign to a constant", το οποίο φυσικά με παραξένεψε πάρα πολύ, αφού το string_one είναι μεταβλητή και όχι σταθερά.***

***Σας παρακαλώ γράψτε μου την απάντηση στο παραπάνω πρόβλημα και, αν είναι δυνατόν, δύο τρία λόγια παραπάνω για τη C++, για να μπορέσω να ξεκινήσω με καλύτερες βάσεις.***

***Θεοδόσης Βάγιας***

✔ Αγαπητέ φίλε,
Ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Να είσαι σίγουρος ότι προσπαθούμε πάντοτε να κάνουμε το καλύτερο για σας. Ας δούμε όμως το πρόβλημα για το οποίο μας γράφεις:

Το string_one και το string_two είναι πίνακες χαρακτήρων που ο καθένας τους έχει 15 θέσεις. Φυσικά πάντα με τη λογική της C, τα ονόματα πινάκων είναι σταθερές οι οποίες μεταφράζονται στη διεύθυνση που υποδεικνύει το πρώτο στοιχείο του πίνακα. Ετσι λοιπόν, παίρνεις το μήνυμα ότι δεν μπορείς να δώσεις τιμή σε μία σταθερά. Ενας από τους τρόπους που μπορείς να κάνεις ανάθεση μίας τιμής string σε μια άλλη είναι η χρήση της strcpy, που ανήκει στις standard βιβλιοθήκες της C και συγκεκριμένα στη <string.h>. Ετσι, για παράδειγμα μπορείς να γράψεις:

```
#include <string.h>

    char string_one[15] = "John";
    char string_two[15] = "Peter";
    strcpy (string_one,string_two);
```

Οπως η <string.h> υπάρχουν και άλλες standard βιβλιοθήκες στη C. Ας τις δούμε μία μία:

**STDIO.H:** Περιλαμβάνει τις βασικές functions εισόδου-εξόδου και σε αυτές συμπεριλαμβάνονται εκείνες που διαχειρίζονται αρχεία.

**IOSTREAM.H:** Περιλαμβάνει τις streaming functions, οι οποίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να αντικαταστήσουν τις printf και scanf.

**STRING.H:** Περιλαμβάνει όλες τις functions για τη διαχείριση των strings.

**CTYPE.H:** Περιλαμβάνει functions για τον έλεγχο ή την αντικατάσταση μεμονωμένων χαρακτήρων που υπάρχουν σε string.

**MATH.H:** Περιλαμβάνει τις μαθηματικές functions, από τις πιο απλές μέχρι λογαριθμικές και εκθετικές.

**MALLOC.H:** Περιλαμβάνει functions για τη δυναμική διαχείριση των blocks μνήμης.

Δοκιμάζοντας τη χρήση των functions που περιέχονται στις ανωτέρω βιβλιοθήκες, θα αρχίσει να ξετυλίγεται μπροστά σου το μεγαλείο της γλώσσας προγραμματισμού C++ , αλλά είναι σίγουρο ότι τουλάχιστον για αυτή τη γλώσσα θα χρειαστείς ένα βιβλίο. Σου προτείνω ανεπιφύλακτα μια βόλτα από τα εξειδικευμένα βιβλιοπωλεία για την αγορά ενός τέτοιου βιβλίου.




## VB & VBX

***Αγαπητό περιοδικό "PC Master", Δεν θα ξεκινήσω το γράμμα μου με τα συνηθισμένα συγχαρητήρια για την ύλη σου αλλά με πολλά ευχαριστώ για την πολύτιμη βοήθεια που προσφέρεις σε όλους μας στο να γνωρίσουμε καλύτερα τον κόσμο των υπολογιστών. Μέσα από αυτή τη βοήθειά σου έχω καταφέρει και εγώ να προχωρήσω σε πολλά πράγματα σχετικά με τους υπολογιστές. Ενα από αυτά είναι οι γνώσεις που έχω σήμερα για τη Visual Basic. Σκέφτηκα λοιπόν πως είναι καιρός να προχωρήσω σε λίγο πιο βαθιά νερά, έτσι μου προέκυψαν τα παρακάτω ερωτήματα:***

***1. Πώς μπορώ να γνωρίζω αν μια εφαρμογή που έχω φτιάξει τρέχει παραπάνω από μία φορές σε έναν υπολογιστή;***

***2. Τι είναι τα VBX και πώς λειτουργούν;***

***Ελπίζω να μην σας δυσκολεύω, αλλά τα παραπάνω μου είναι απαραίτητα, μια και έχω αρχίσει να γράφω ενδιαφέρουσες εφαρμογές και έχω την ανάγκη να επεκτείνω τις γνώσεις μου.***

***Φιλικά***
***Ναπολέων Βιραδάκης***

✔ Αγαπητέ φίλε Ναπολέων,
Να είσαι σίγουρος ότι δεν μας κουράζεις καθόλου, και οι ευχαριστίες σου είναι από τα στοιχεία εκείνα που μας βοηθούν να στεκόμαστε στο πλάι όλων των αναγνωστών μας σε κάθε πρόβλημά τους.

Ας πάρουμε λοιπόν τις ερωτήσεις σου με τη σειρά:

**1.** Οπως φυσικά γνωρίζεις, τα Windows δίνουν τη δυνατότητα στις εφαρμογές να τρέχουν περισσότερες από μία φορές. Αυτό άλλες φορές είναι ενοχλητικό και άλλες εντελώς ανεπιθύμητο. Ο τρόπος να ελέγχουμε μέσα από τη



Visual Basic αυτή τη λειτουργία είναι ο εξής:

Φτιάχνουμε μια ρουτίνα που είναι η πρώτη που τρέχει με την εκκίνηση της εφαρμογής μας. Ας υποθέσουμε ότι της δίνουμε το όνομα Duplicate_Run.

```
Sub Duplicate_Run ()
   Dim MyMsg As String
   If App.PrevInstance then
         MyMsg = " The
   application " & App.EXEName & "
   is already running !"
         MsgBox MyMsg, 4112
   End
   End If
End Sub
```

Φυσικά, αν το επιθυμούμε, αντί για το μήνυμα μπορούμε απλά να διακόψουμε τη λειτουργία της εφαρμογής, προστατεύοντας έτσι την πρώτη εφαρμογή που ήδη τρέχει από τις ενοχλητικές συνέπειες του τρεξίματός της για δεύτερη ή και περισσότερες φορές.

**2.** Τα αρχεία τύπου VBX είναι τα αρχεία που περιέχουν διάφορα controls της Visual Basic. Οπως κατά καιρούς έχουμε αναφέρει, είναι αρχεία με μια ιδιαίτερη μορφή δυναμικών βιβλιοθηκών (DLL) και μπορεί να περιέχουν ένα ή και περισσότερα controls το καθένα. Η Visual Basic στη standard έκδοσή της φορτώνει κάποια VBX στα οποία περιέχονται όλα τα γνωστά controls της. Υπάρχουν όμως και άλλα VBX, εξωτερικά ή αλλιώς custom, όπως είναι ευρύτερα γνωστά, τα οποία περιέχουν controls κατασκευασμένα από τρίτους. Το μεγαλύτερο ατού αυτών των VBX είναι ότι μπορούν να χρησιμοποιηθούν και από άλλες γλώσσες, όπως η VC++ και η Delphi, με τις κατάλληλες συνθήκες. Η εισαγωγή ενός custom VBX στη Visual Basic γίνεται με την επιλογή "add file" από το κεντρικό μενού, οπότε και φορτώνουμε το αρχείο που επιθυμούμε. Σχεδόν αμέσως τα εικονίδια των νέων controls εμφανίζονται στην toolbar της Visual Basic, προσθέτοντας έτσι περισσότερη ευελιξία στη γλώσσα. Πρέπει να τονιστεί ότι, για να τρέξει μια εφαρμογή που χρησιμοποιεί κάποια VBX, είναι απαραίτητο τα VBX αυτά να είναι προσβάσιμα από την εφαρμογή, κοινώς να υπάρχουν στον υπολογιστή όπου προορίζεται να τρέξει η εφαρμογή και να είναι τοποθετημένα σε έναν κατάλογο που να μπορεί να τα βρει (ο συνηθέστερος είναι ο υποκατάλογος \SYSTEM των Windows).

Η Visual Basic εκτός από τα εσωτερικά VBX controls προσφέρει και ορισμένα customs αρκετά χρήσιμα. Ας τους ρίξουμε μια ματιά:

**CMDIALOG.VBX**

Περιέχει ένα control που δίνει πέντε μορφές πλαισίων διαλόγων που χρησιμοποιούνται συχνά.

**GRAPH.VBX**

Δίνει τις δυνατότητες σχεδίασης, εκτύπωσης, αποθήκευσης, ακόμη και αποστολής στον clipboard γραφικών. Για τη λειτουργία του απαιτείται η παρουσία των GSWDLL.DLL και GSW.EXE.

**GRID.VBX**

Περιλαμβάνει όλα τα βασικά χαρακτηριστικά ενός spreadsheet.

**THREED.VBX**

Αν και το όνομά του -τουλάχιστον για τους έμπειρους προγραμματιστές- παραπέμπει σε πιο βαθιά νερά, είναι απλά μια τρισδιάστατη άποψη κάποιων ήδη υπάρχοντων controls της Visual Basic.

Πρέπει να τονιστεί ιδιαίτερα ότι τα custom VBX controls υπάρχουν σε μεγάλη πληθώρα, όπως όλες οι κατηγορίες software: ως εμπορικά προϊόντα, ως shareware, ως public domains. Αξίζει τον κόπο μια αναζήτηση, καθώς πολλές φορές κάποιο έτοιμο VBX επιταχύνει την δουλειά ενός προγραμματιστή θεαματικά.

## QUICK BASIC & DOS MEMORY

***Αγαπητό "PC Master", Προσπερνώ τα παραπάνω από δεδομένα κολακευτικά σχόλια και σας υποβάλλω τα ερωτήματά μου, που, όπως θα δείτε, δεν είναι και λίγα. Ελπίζω να μη σας ζαλίσω.***

***1) Θα ήθελα να μου γράψετε ένα προγραμματάκι που, ενώ μία οθόνη είναι φορτωμένη σε Text mode με πλαίσια, φόντο, χρώματα και χαρακτήρες, το πρόγραμμα αυτό να τα σώζει σε ένα αρχείο με όνομα SCREEN.DAT και ένα άλλο προγραμματάκι να τα επαναφέρει. Και όλα αυτά, αν είναι δυνατό, σε Quick Basic!***

***2) Επειδή ένα πρόγραμμα μου "τρώει" πολύ conventional μνήμη και έχω ακούσει ότι ο υπολογιστής μου έχει και extended μνήμη που είναι αρκετά μεγαλύτερη σε μέγεθος, πώς μπορώ να το κάνω να φορτώνεται στην extended;***

***3) Θα ήθελα να μου γράψεις μία ρουτίνα όπου σε οριζόντιο μενού να χρησιμοποιώ τα cursor keys και να φωτίζεται η ανάλογη επιλογή, ενώ με το πάτημα του Enter να καλείται το ανάλογο υποπρόγραμμα.***

***4) Ποια είναι η χρήση του αρχείου DOS4/GW που συναντάμε σε όλες τις multimedia εφαρμογές και ιδιαίτερα στα παιχνίδια και ποια η σύνταξή του;***

***5) Οταν παράγω ως .EXE ένα αρχείο, παρατηρώ μια πάρα πολύ μεγάλη αύξηση της χωρητικότητάς του. Γιατί συμβαίνει αυτό; Κατά πόσο μπορεί να μειωθεί αυτό το μέγεθος και πώς;***

***Πολύ φιλικά και***
***με εκτίμηση***
***Γιάννης Ζιάκας***

Αγαπητέ φίλε,

**1)** Το ακόλουθο πρόγραμμα δείχνει πώς μπορείς να αποθηκεύσεις μια οθόνη κειμένου σε αρχείο (διαδικασία SaveScreen) και στη συνέχεια να την ξαναφορτώσεις (διαδικασία LoadScreen). Για να εκτελεστεί το πρόγραμμα, πρέπει η Quick Basic να φορτωθεί με την εντολή QB /LQB.

```
' $INCLUDE: 'qb.bi'
   DECLARE SUB SaveScreen
(FName$)
   DECLARE SUB LoadScreen
(FName$)
   SaveScreen ("scrsav.scr")
   CLS
   PRINT "Πατήστε κάποιο πλή-
κτρο"
   DO: LOOP WHILE INKEY$ = ""
   LoadScreen ("scrsav.scr")
   DO: LOOP WHILE INKEY$ = ""

   SUB LoadScreen (FileName$)
   DIM Regs AS RegType
   CALL INTERRUPT(&H11, Regs,
Regs)
   IF ((Regs.AX AND 48) = 48)
THEN
   DEF SEG = &HB000
   ELSE
   DEF SEG = &HB800
   END IF
   BLOAD FileName$, 0
END SUB

SUB SaveScreen (FileName$)
DIM Regs AS RegType
CALL INTERRUPT(&H11, Regs, Regs)
IF ((Regs.ax AND 48) = 48) THEN
DEF SEG = &HB000
ELSE
DEF SEG = &HB800
END IF
BSAVE FileName$, 0, 6400
END SUB
```

**2)** Είναι ιδιαίτερα δύσκολο να χρησιμοποιηθεί η extended μνήμη από ένα πρόγραμμα Basic και με πολλές πιθανότητες ασυμβατότητας από υπολογιστή σε υπολογιστή, ανάλογα με τις ρυθμίσεις που υπάρχουν.

**3)** Στο ακόλουθο πρόγραμμα φαίνεται ο τρόπος δημιουργίας οριζόντιας μπάρας μενού, στο οποίο μετακινούμαστε ανάμεσα στις επιλογές με τα πλήκτρα δρομέα και

επιλέγουμε με το Enter. Το πρόγραμμα περιέχει τα απαραίτητα σχόλια.

```
REM Πίνακας στον οποίο εισάγουμε
   τις επιλογές στο μενού
DIM CHOICES(4) AS STRING * 11
CHOICES$(1) = "Αρχείο"
CHOICES$(2) = "Επεξεργασία"
CHOICES$(3) = "Βοήθεια"
CHOICES$(4) = "Έξοδος"
REM Εμφάνιση στην οθόνη των
   επιλογών
CLS
FOR I = 1 TO 4
LOCATE 1, 1 + (I - 1) * 12
IF I = 1 THEN COLOR 0, 7 ELSE
   COLOR 7, 0
PRINT CHOICES$(I);
COLOR 7, 0
PRINT " "
NEXT I

REM Ορισμός επιλεγμένου και
   υπερφωτισμένου
SELECTED = 0: SELECTION = 1

REM Ορισμός πλήκτρων για κίνηση
   αριστερά και δεξιά
ON KEY(12) GOSUB LEFT
ON KEY(13) GOSUB RIGHT
KEY(12) ON
KEY(13) ON
REM Αναμονή για επιλογή
WAITSELECTION:

REM Ανάγνωση χαρακτήρα από το
   πληκτρολόγιο
REM και έλεγχος αν είναι ο
   χαρακτήρας που
REM αντιστοιχεί στο πλήκτρο ENTER
A$ = INKEY$
IF A$ = CHR$(13) THEN
' Πατήθηκε ENTER
SELECTED = 1
END IF

REM Ανακύκλωση έως ότου πατηθεί
   ENTER
IF SELECTED = 0 THEN GOTO
   WAITSELECTION

REM Εκτέλεση του επιλεχθέντος
   προγράμματος
SELECT CASE SELECTION
CASE 1
' Εντολές για την επιλογή Αρχείο
LOCATE 10, 1: PRINT 1
CASE 2
' Εντολές για την επιλογή
   Επεξεργασία
LOCATE 10, 1: PRINT 2
CASE 3
' Εντολές για την επιλογή Εισαγωγή
LOCATE 10, 1: PRINT 3
CASE 4
END
END SELECT
END

LEFT:
' Πατήθηκε το πλήκτρο για
   μετακίνηση αριστερά
'Τύπωμα της τρέχουσας επιλογής με
   κανονικά χρώματα,
' ώστε να μην είναι τονισμένη.
LOCATE 1, 1 + (SELECTION - 1) * 12
COLOR 7, 0: PRINT CHOICES$(
   SELECTION)
' Υπολογισμός της νέας "τρέχουσας
   επιλογής". Αν
' είμαστε ήδη στην πρώτη από
   αριστερά, τότε
' μετακινούμαστε στη δεξιότερη,
   αλλιώς μετακινούμαστε
' στην αμέσως αριστερότερη.
IF (SELECTION = 1) THEN
SELECTION = 4
ELSE
SELECTION = SELECTION - 1
END IF
' Τύπωμα της νέας "τρέχουσας
   επιλογής" με αντίστροφα
' χρώματα, ώστε να είναι τονισμένη.
LOCATE 1, 1 + (SELECTION - 1) * 12
COLOR 0, 7: PRINT CHOICES$(
   SELECTION)
COLOR 7, 0
RETURN

RIGHT:
' Μετακίνηση δεξιά. Ισχύουν τα
   αντίστοιχα με τη
' μετακίνηση αριστερά.
```




```
LOCATE 1, 1 + (SELECTION - 1) * 12
COLOR 7, 0: PRINT CHOICES$(
   SELECTION)
IF (SELECTION = 4) THEN
Selection = 1
ELSE
SELECTION = SELECTION + 1
END IF
LOCATE 1, 1 + (SELECTION - 1) * 12
COLOR 0, 7: PRINT CHOICES$(
   SELECTION)
COLOR 7, 0
RETURN
```

**4)** Το πρόγραμμα DOS4/GW δημιουργεί ένα περιβάλλον εκτέλεσης για προγράμματα που τρέχουν σε προστατευμένη κατάσταση. Είναι χρήσιμο μόνο όταν το πρόγραμμα υπακούει σε συγκεκριμένα πρωτόκολλα.

**5)** Λυπάμαι, αλλά δεν υπάρχει τίποτε που να μπορείς να κάνεις, αφού η αύξηση του μεγέθους οφείλεται στη σύνδεση των βιβλιοθηκών της Basic του λεγόμενου runtime, οι οποίες είναι απαραίτητες για την εκτέλεση του προγράμματος. Μείωση του μεγέθους του εκτελέσιμου αρχείου μπορεί να επιτευχθεί μόνο με προγράμματα συμπίεσης, αλλά σε αυτή την περίπτωση το πρόγραμμά σου δεν θα είναι άμεσα εκτελέσιμο, αφού θα πρέπει πρώτα να αποσυμπιεστεί.

## CODE PAGE: ΤΑ ΓΝΩΣΤΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ!

***Αγαπητό περιοδικό, Πολλά συγχαρητήρια για την ύλη σου. Παίρνω το θάρρος να γράψω γιατί έχω ένα μεγάλο πρόβλημα, που δεν ξέρω πώς να το λύσω. Πριν από περίπου τέσσερις μήνες αγόρασα έναν υπολογιστή με τα Windows 95 εγκατεστημένα. Για διάφορους λόγους αναγκάστηκα να κάνω format στο δίσκο και να τα εγκαταστήσω από την αρχή. Ενώ όλα έδειχναν να πηγαίνουν καλά, συνέβη το εξής παράξενο: Ο,τι έγραφα εγώ στα ελληνικά το έβλεπα κανονικά, όταν όμως έδινα ή έπαιρνα δισκέτες με κείμενα από άλλους έδειχναν "κινέζικα". Κάποιοι γνωστοί μου είπαν ότι φταίει η κωδικοσελίδα, που δεν επέλεξα σωστά. Εψαξα παντού στα Windows, μέχρι που επανεγκατέστησα τα ελληνικά, όμως χωρίς αποτέλεσμα. Θα εκτιμούσα ιδιαίτερα τη βοήθειά σας.***

***Μετά τιμής***
***Κωνσταντίνος Πάνου***

Αγαπητέ φίλε,

Προσπάθησα μέσα από το λιτό γράμμα σου να καταλάβω το πρόβλημα και κατέληξα ότι όντως πρέπει να προέρχεται από "λανθασμένη" επιλογή κωδικοσελίδας (code page) κατά την εγκατάσταση των Windows. Δυστυχώς, τουλάχιστον από όσο γνωρίζω, η Microsoft δεν διαθέτει στο χρήστη κάποιο φιλικό τρόπο για αλλαγή κωδικοσελίδας μετά την εγκατάσταση. Μην απελπίζεσαι όμως, γιατί υπάρχει λύση. Στο drive C: θα βρεις ένα αρχείο που ονομάζεται autoexec.bat. Θα το ανοίξεις με το notepad και θα αντικαταστήσεις τις γραμμές που αναφέρουν:

```
mode con codepage prepare = ....
```

και:

```
mode con codepage select = ....
```

με τις εξής:

```
mode con codepage prepare=((737)
   C:\WINDOWS\COMMAND\ega2.cpi)
mode con codepage select=737
```

Θα σώσεις το αρχείο χωρίς να αλλάξεις το όνομά του και θα επανεκκινήσεις τον υπολογιστή σου.

Υστερα από αυτό, το πρόβλημα θα διορθωθεί. Δυστυχώς όμως θα έχεις ένα άλλο πρόβλημα: τα κείμενα που έχεις γράψει στον υπολογιστή σου μέχρι σήμερα θα είναι πια "κινέζικα". Για αυτή την περίπτωση κυκλοφορεί ένα πρόγραμμα που κάνει τις απαραίτητες μετατροπές, το οποίο πιθανότατα κάποιος φίλος ή γνωστός σου θα διαθέτει. PC

# ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC

## Τα πρώτα βήματα




**Σε αυτό το τεύχος εγκαινιάζεται μια νέα σειρά άρθρων σχετικά με τη Visual Basic. Θα ξεκινήσουμε από τα πρώτα βήματα, με σκοπό να απευθυνθούμε ακόμα και σε όσους είναι αρχάριοι στον προγραμματισμό, αν και σίγουρα όποιες γνώσεις τυχόν έχετε θα σας βοηθήσουν. Θα προσπαθήσουμε να είμαστε όσο το δυνατόν αναλυτικοί, προχωρώντας συγχρόνως με γοργό ρυθμό.**

*Του Δημήτρη Γιαννίτσαρου*

Η Visual Basic είναι μια γλώσσα οπτικού προγραμματισμού. Η έννοια του οπτικού προγραμματισμού εμφανίστηκε με την έλευση των Windows και στην ουσία πρόκειται για ένα σύνολο από εργαλεία και ρουτίνες που είναι έτοιμες προς χρήση. Οι κεντρικές οθόνες των γλωσσών οπτικού προγραμματισμού θυμίζουν λίγο πρόγραμμα ζωγραφικής. Ετσι, έχουμε τα λεγόμενα components (συστατικά), τα οποία τοποθετούμε πάνω σε φόρμες σχεδιάζοντας την εφαρμογή μας.

Τα πρώτα συστατικά που συναντάμε πάντα, σε κάθε γλώσσα οπτικού προγραμματισμού, είναι αυτά που αποτελούν το GUI (Graphical User Interface) των Windows. Ετσι, υπάρχουν τα Buttons, που μπορεί να έχουν ή να μην έχουν κάποια εικόνα πάνω τους, τα TextBoxes, στα οποία ο χρήστης γράφει κείμενο, τα RadioButtons και τα CheckBoxes, τα μενού, γραμμές εργαλείων ή κατάστασης (ToolBar, StatusBar) και γενικά κάθε είδους αντικείμενο ελέγχου που έχετε συναντήσει στα Windows. Εκτός από αυτά βέβαια, υπάρχουν ακόμα πολλά συστατικά για διάφορες λειτουργίες, όπως εκτύπωση, σώσιμο και φόρτωμα αρχείων, σύνδεση με βάση δεδομένων κ.λπ. Τέλος, αν τα ήδη υπάρχοντα δεν σας φτάνουν, έχετε τη δυνατότητα να εγκαταστήσετε επιπλέον συστατικά (μπορείτε να τα βρείτε στο Internet ή να τα αγοράσετε).

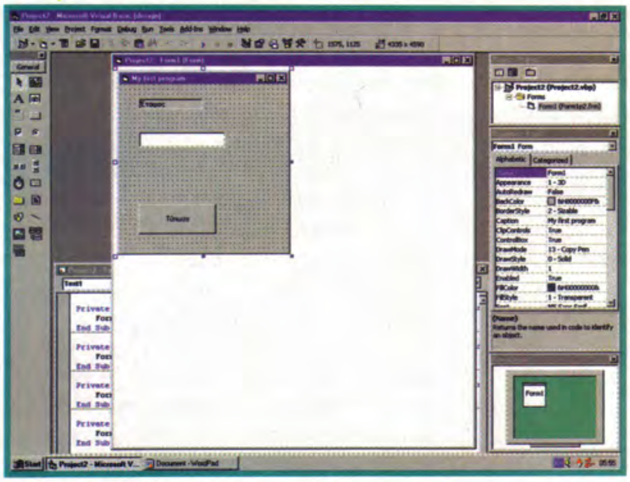
Φυσικά, με το να μπουν μερικά κουμπιά σε μια φόρμα δεν φτιάχνεται ένα πρόγραμμα. Χρειάζεται και ο κώδικας που, ανάλογα με τα συστατικά της εφαρμογής και τα δεδομένα που δίνει ο χρήστης, θα εκτελεί τις επιθυμητές λειτουργίες. Η Basic, την οποία θα χρησιμοποιούμε, είναι απλή και διαδεδομένη γλώσσα. Καθώς προχωράμε, θα εξετάζουμε το visual κομμάτι της γλώσσας (δηλαδή τα components, τις φόρμες κ.λπ.) αλλά και τις εντολές της Basic.

Ας ξεκινήσουμε λοιπόν. Η έκδοση που χρησιμοποιούμε είναι η 5.0, ενώ υπάρχει και η έκδοση 6.0 (κυρίως έχει προσθήκες που αφορούν στο Internet). Πάντως δεν υπάρχει πρόβλημα, όποια έκδοση και αν χρησιμοποιούμε. Αμέσως μόλις φορτώσουμε τη VB, θα πρέπει να διαλέξουμε τι είδους project θα φτιάξουμε. Το πιο συνηθισμένο είναι το Standard EXE, το οποίο επιλέγουμε για το παράδειγμά μας.

Βρισκόμαστε στην κεντρική οθόνη της VB. Αριστερά βλέπουμε όλα τα διαθέσιμα components. Στη μέση βλέπουμε μία φόρμα, ενώ δεξιά υπάρχουν τρία παράθυρα, το ένα κάτω από το άλλο. Το πρώτο περιέχει τον Project Explorer, ο οποίος δείχνει ιεραρχικά όλα τα αντικείμενα του project (φόρμες, modules κ.λπ)., ενώ στο δεύτερο φαίνονται οι ιδιότητες (properties) του επιλεγμένου αντικειμένου (αντικείμενα θεωρούμε τα συστατικά, τις φόρμες κ.λπ.). Ουσιαστικά οι ιδιότητες είναι τα χαρακτηριστικά που έχει ένα αντικείμενο, δηλαδή καθορίζουν την εμφάνιση και ως έναν βαθμό τη συμπεριφορά του. Κάθε αντικείμενο έχει τις δικές του ιδιότητες, αν και μερικές είναι κοινές, όπως π.χ. το Name. Ετσι, για τη Form1 βλέπουμε ιδιότητες για το χρώμα (BackColor), το μέγεθος (Width, Height), τα fonts κ.λπ. Τις ιδιότητες μπορούμε να διαβάσουμε και να αλλάξουμε είτε κατά την κατασκευή του προγράμματος είτε ενώ αυτό τρέχει. Τέλος, το τελευταίο παράθυρο είναι το Form Layout, που μας δείχνει σε ποιο σημείο της οθόνης θα εμφανίζονται οι φόρμες όταν τρέξουμε το πρόγραμμα και πόσο μεγάλες θα είναι. Για την ώρα δείχνει μόνο μία φόρμα, τη Form1.

### ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ

Μεγαλώνουμε το μέγεθος της Form1. Κατόπιν αλλάζουμε το property Caption σε "My



**Αρχίζοντας την εφαρμογή.**

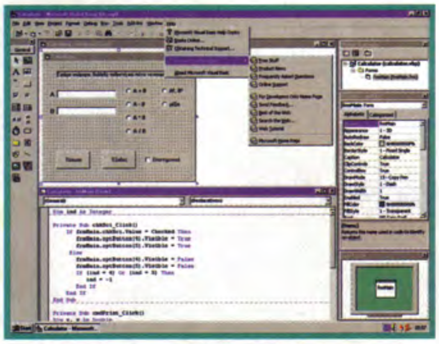
first program". Επιλέγουμε από τα components το Label, το τοποθετούμε στη φόρμα και αλλάζουμε το Caption σε "Ετοιμος". Τοποθετούμε επίσης ένα CommandButton, αλλάζοντας το Caption σε Print.

Ηρθε η ώρα να σώσουμε την εργασία μας. Διαλέγουμε File, Save Project As και σώζουμε και τη φόρμα και το project. (Είναι καλό να συνηθίσετε να σώζετε την εργασία σας αρκετά συχνά.) Μέχρι στιγμής έχουμε ένα Label (η χρησιμότητα του οποίου είναι να δείχνει κείμενο) και ένα Button. Αυτό που θέλουμε είναι να εκτυπωθεί κάποιο μήνυμα στο Label, μόλις πατήσουμε το κουμπί. Για να γίνει αυτό, πρέπει να γράψουμε λίγο κώδικα. Κάνουμε διπλό κλικ στο CommandButton1. Εμφανίζεται ένα νέο παράθυρο, ο Code Editor, όπου βλέπουμε το επιλεγμένο αντικείμενο (στην προκειμένη περίπτωση Command1) καθώς και το συγκεκριμένο event (εδώ click). Ο προγραμματισμός σε VB είναι event driven, δηλαδή τα προγράμματα αντιδρούν σε συγκεκριμένα συμβάντα, π.χ. το πάτημα ενός πλήκτρου ή ενός CommandButton, τη μετακίνηση του pointer κ.λπ. Αυτή τη στιγμή είμαστε έτοιμοι να γράψουμε τι θα συμβεί όταν πατηθεί το κουμπί CommandButton1. Η διαδικασία Command1_Click είναι ένας event handler ή χειριστής συμβάντος - ή απλά χειριστής. Η VB έχει ήδη γράψει για μας την επικεφαλίδα και το τέλος της διαδικασίας:

```
Private Sub
Command1_Click()
End Sub
```

Εμείς συμπληρώνουμε ανάμεσα την εντολή:

```
Form1.Label1.Caption = "Hello, World!"
```



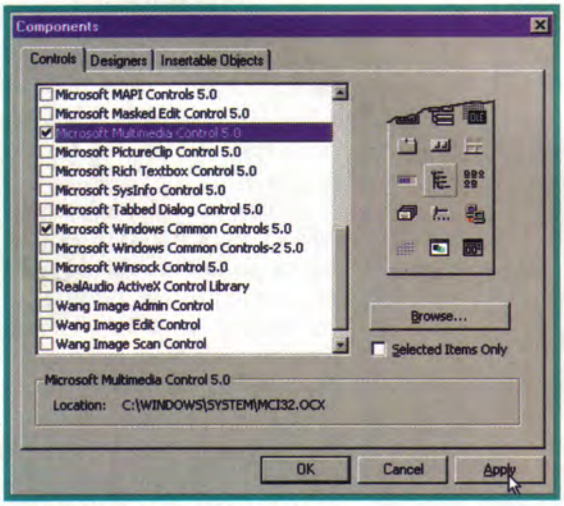
**Δουλεύοντας με τη Visual Basic.**

Τώρα έχουμε δηλώσει πως, όταν πατηθεί το πλήκτρο CommandButton1 (δηλαδή ενεργοποιηθεί το event Command1_click), το property Caption του Label1 της φόρμας frmMain θα γίνει "Hello, World!". Για να τρέξουμε το πρόγραμμά μας, επιλέγουμε Run, Start ή πατάμε F5.

## ΑΚΟΜΑ ΜΕΡΙΚΑ EVENTS

Ας δούμε όμως ακόμα μερικά χρήσιμα events. Από τον Code Editor επιλέγουμε Form και μετά ως Event το MouseMove (αν εμφανιστεί και μία Private Sub Form_Load, απλά την αγνοούμε). Γράφουμε τον κώδικα:

```
Private Sub Form_MouseMove
(Button As Integer, Shift As
Integer, X As Single, Y As Single)
  Form1.Label1.Caption = "Πάτα
το κουμπί!"
End Sub
```




**Προσθέτοντας Components (Ctrl+T).**

Τώρα έχουμε ορίσει ότι, όταν κινούμε τον pointer πάνω στη φόρμα (Form_MouseMove), το Label θα γράφει "Πάτα το κουμπί!". Φυσικά εξακολουθεί να ισχύει το ότι, αν πατήσουμε το κουμπί, το μήνυμα θα αλλάξει (αλλά μόνο μέχρι να μετακινήσουμε ξανά τον pointer πάνω στη φόρμα). Με την ίδια διαδικασία φτιάχνουμε το Command1_MouseMove, με κώδικα:

```
Private Sub Command1_MouseMove(Button
  As Integer, Shift As Integer, X As Single, Y As
  Single)
  Form1.Label1.Caption = "Μάλλον είσαι
  έτοιμος να πατήσεις το κουμπί!"
End Sub
```

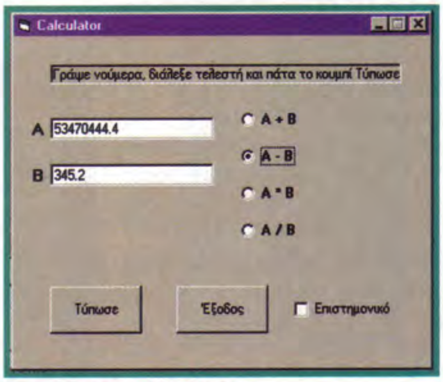
Αν τρέξουμε αυτό το πρόγραμμα, θα δούμε ότι εκτυπώνονται τα κατάλληλα μηνύματα όταν μετακινούμε τον pointer είτε πάνω από το κουμπί είτε στη φόρμα, ενώ δεν εκτυπώνεται το "Hello, World" όταν πατάμε το κουμπί. Η αλήθεια είναι ότι το μήνυμα εκτυπώνεται, απλά αμέσως μετά επανακαλείται η Command1_MouseMove, η οποία τυπώνει ξανά το δικό της μήνυμα. Για να διορθωθεί αυτό, αλλάζουμε την επικεφαλίδα της Command1_Click σε:

```
Private Sub Command1_MouseDown(Button
  As Integer, Shift As Integer, X As Single, Y As
  Single)
```

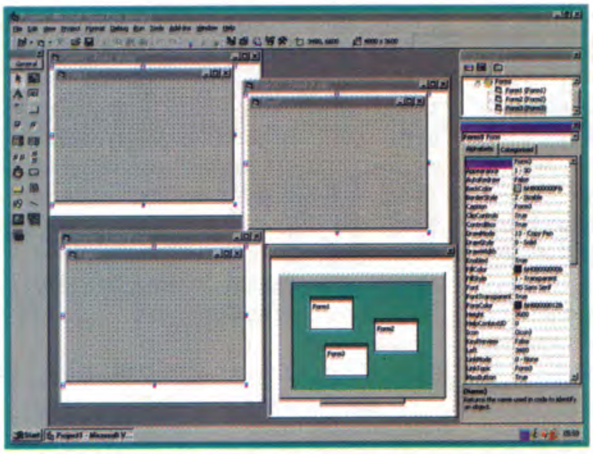
Τώρα το μήνυμα μένει εκτυπωμένο για όση ώρα κρατάμε πατημένο το κουμπί του mouse χωρίς να το κουνάμε.

## ΔΙΝΟΝΤΑΣ ΔΕΔΟΜΕΝΑ

Ας δούμε τώρα μια μικρή παραλλαγή αυτού του προγράμματος, η οποία θα δέχεται δεδομένα από το χρήστη. Η φόρμα παραμένει ως έχει, απλά προσθέτουμε ένα TextBox, στο οποίο ορίζουμε το Caption να είναι κενό. Τα TextBoxes χρησιμεύουν είτε για να δείχνουν είτε για να παίρνουν κείμενο από το χρήστη. Η μοναδική αλλαγή που κάνουμε στον κώδικα είναι να αλλάξουμε τη γραμμή της Command1_MouseDown σε:




**Το Calculator ενώ τρέχει.**



Πολλές φόρμες. Εδώ φαίνεται η χρησιμότητα του Form Layout.

```
Form1.Label1.Caption = frmMain.Text1.Text
```

Τώρα, όταν πατάμε το κουμπί, στο Label εμφανίζεται το περιεχόμενο του TextBox. Από τον Code Editor επιλέγουμε το Text1. Θα εμφανιστεί η Text1_Change, η οποία θα ενεργοποιείται όποτε αλλάζει το κείμενο του TextBox. Δίνουμε την εντολή:

```
Form1.Label1.Caption = "Αλλάζεις το
   κείμενο!"
```

Με αυτό τον τρόπο επιτυγχάνουμε να εκτυπώνεται το μήνυμα "You are changing the text" όποτε πληκτρολογούμε κάτι στο TextBox. Ισως να έτυχε το μέγεθος του Label να μην είναι αρκετά μεγάλο ώστε να χωρά τα μηνύματα. Ενας τρόπος να αντιμετωπιστεί αυτό (εκτός βέβαια από το να μεγαλώσουμε το μέγεθος του Label) είναι να αλλάξουμε το property AutoSize σε true. Ετσι το μήκος του Label θα αυξάνεται πάντα, ώστε να χωρά τα μηνύματα που εκτυπώνονται. Αν θέλουμε, επιπλέον μπορούμε να θέσουμε true και το property WordWrap, οπότε το Caption θα εμφανίζεται σε πολλές γραμμές. Τέλος, για τα Labels, μπορούμε να δοκιμάσουμε να αλλάξουμε το BorderStyle σε 1- Fixed Single.

## ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΧΡΗΣΙΜΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

Προτού ξεκινήσουμε, ας αναφέρουμε δύο λόγια για την ονοματολογία. Οταν τοποθετούμε ένα συστατικό σε μια φόρμα, η VB του δίνει αυτόματα ένα όνομα. Αυτό είναι το είδος του συστατικού ακολουθούμενο από έναν αύξοντα αριθμό, π.χ. Label1. Οταν γράφουμε μεγάλες εφαρμογές με πολλές φόρμες και πολλά συστατικά, αυτός ο τρόπος ονοματολογίας προκαλεί προβλήματα. Είναι σωστότερο να διαλέγουμε το όνομα ως εξής: Τα πρώτα τρία γράμματα θα δείχνουν το είδος του συστατικού και τα υπόλοιπα τη λειτουργία του. Για παράδειγμα, ένα CommandButton που τερματίζει το πρόγραμμα το ονομάζουμε cmdExit. Τα τρία πρώτα γράμματα που αντιπροσωπεύουν το συστατικό είναι ίδια πάντα. Ετσι, έχουμε frm για τις φόρμες, lbl για τα Labels, txt για τα TextBoxes, opt για τα OptionButtons κ.λπ.

Ας φτιάξουμε τώρα ένα πρόγραμμα που θα κάνει πράξεις. Στην πορεία θα δείξουμε ακόμα μερικά controls και εντολές της Visual Basic. Ξεκινάμε ένα νέο Project με όνομα Calculator. Στη Form1 τοποθετούμε τρία Labels, δύο TextBoxes, δύο CommandButtons, έξι OptionButtons και ένα CheckBox (βλ. σχήμα). Αλλάζουμε την ιδιότητα Name των Form1, Label1, Text1, Text2, Command1, Command2, Check1 σε frmMain, lblHelp, txtA, txtB, cmdPrint, cmdExit, chkSci αντίστοιχα. Τα OptionButtons δουλεύουν ως εξής: Κάθε φορά μόνο ένα μπορεί να είναι επιλεγμένο, έτσι ο χρήστης απαντά σε ερωτήσεις πολλαπλών επιλογών. Αν θέλουμε να έχουμε δύο ή περισσότερες ομάδες OptionButtons στην ίδια φόρμα, πρέπει να τις ομαδοποιήσουμε χρησιμοποιώντας ένα Frame. Τα CheckBoxes χρησιμεύουν για να κάνει ο χρήστης κάποιες επιλογές, οι οποίες δεν αποκλείουν η μία την άλλη.



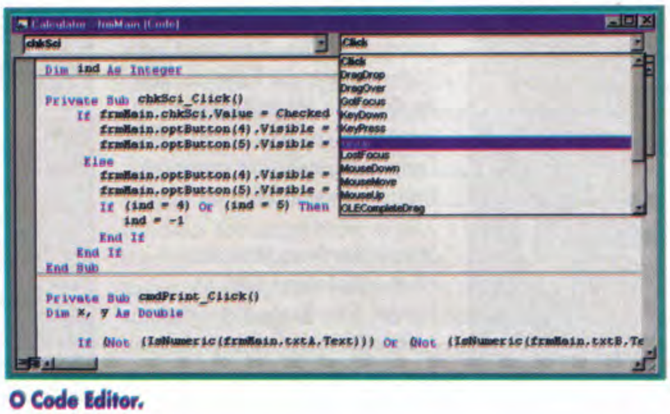

Components.

Επειδή δεν είναι ωραίο η φόρμα μας να εμφανίζεται στο άνω αριστερό άκρο όταν ξεκινά το πρόγραμμα, κάνουμε το εξής: Πηγαίνουμε στο Form Layout και, μόλις ο pointer γίνει σταυρός, πιάνουμε και μετακινούμε τη φόρμα μας πάνω στη νοητή οθόνη. Επίσης αλλάζουμε το BorderStyle σε 1 - Fixed Single και το MinButton σε True. Ετσι η φόρμα μας δεν θα αλλάζει μέγεθος. Αλλάζουμε το Caption του cmdPrint σε "Τύπωσε", του cmdExit σε "Εξοδος", του lblHelp σε "Γράψε νούμερα, διάλεξε τελεστή και πάτα το κουμπί 'Τύπωσε'". Τα Label2 και Label3 έχουν τα γράμματα A και B, που αντιστοιχούν στους δύο αριθμούς που τυπώνει ο χρήστης.

Επειτα αλλάζουμε το Name των OptionButtons σε optButton. Η VB θα μας ειδοποιήσει ότι προσπαθούμε να δώσουμε το ίδιο όνομα σε πολλά controls και θα ρωτήσει αν θέλουμε να συνεχίσουμε. Απαντάμε yes. Δίνοντας το ίδιο όνομα σε όλα τα OptionButtons, η VB τα μετατρέπει σε πίνακα συστατικών (control array) και πλέον μπορούμε να αναφερόμαστε σε αυτά ως optButton(0), optButton(1), optButton(2) κ.λπ. Τέλος, κάνουμε το Caption του CheckBox "Επιστημονικό" και αλλάζουμε τα captions όλων των optButtons, ώστε να φαίνεται ποια πράξη αντιπροσωπεύει το καθένα. (Σημείωση: Το ≤ εκτυπώνεται κρατώντας πατημένο το Alt και πληκτρολογώντας 253 από το αριθμητικό πληκτρολόγιο.)

Καταρχήν πρέπει με κάποιο τρόπο να γνωρίζουμε αν έχει επιλεχθεί ένα OptionButton και ποιο. Για το σκοπό αυτό πληκτρολογούμε τον ακόλουθο κώδικα:

```
Dim ind As Integer
Private Sub Form_Load()
   ind = -1
End Sub
Private Sub optButton_Click(Index As Integer)
   ind = Index
End Sub
```




Ο Code Editor.

Με το Dim ορίζουμε στην Basic μία μεταβλητή. Εδώ ορίσαμε το ind ως τύπου "Ακέραιος". Επειδή η δήλωση αυτή δεν βρίσκεται μέσα σε κάποια ρουτίνα, η μεταβλητή ind θα μπορεί να διαβαστεί από όλες τις ρουτίνες (τέτοιες μεταβλητές τις ονομάζουμε global). Κατόπιν φτιάξαμε μία ρουτίνα που ενεργοποιείται μόλις φορτωθεί η φόρμα μας (δηλαδή μόλις ξεκινήσει το πρόγραμμα), η οποία δίνει στη μεταβλητή ind την τιμή -1, που συμβολίζει ότι κανένα OptionButton δεν είναι επιλεγμένο. Τέλος, η ορ-

# Ξεκινάμε την εξερεύνηση του Διαστήματος...

## ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΣΤΟ ΤΕΥΧΟΣ ΝΟΕΜΒΡΙΟΥ

- **ΖΩΗ ΣΕ ΑΛΛΟΥΣ ΠΛΑΝΗΤΕΣ:** Οι νέες παρατηρήσεις μιλούν για μορφές ζωής ακόμα και στο δικό μας ηλιακό σύστημα!
- **ΑΠΟΣΤΟΛΗ STS-95:** Ενα φωτογραφικό οδοιπορικό της διαστημικής αποστολής.
- **Η ΥΓΡΗ ΠΛΕΥΡΑ ΤΗΣ ΣΕΛΗΝΗΣ:** Ο φυσικός δορυφόρος μας έχει νερό και μάλιστα σε μεγάλες ποσότητες.
- **ΚΑΤΑΙΓΙΔΑ ΜΕΤΕΩΡΩΝ:** Οι φετινοί Λεοντίδες μπορεί να είναι οι πιο έντονοι των τελευταίων τριάντα χρόνων, καθώς η Γη θα περάσει μέσα από μία ιδιαίτερα πυκνή περιοχή σκόνης και σωματιδίων.
- **MARS SURVEYOR 98:** Η επόμενη, μετά τον Mars Pathfinder, διπλή αποστολή προς τον Κόκκινο Πλανήτη ετοιμάζεται να ξεκινήσει. Ανάμεσα στα άλλα, η αποστολή θα εξερευνήσει και τους ήχους του Αρη!




**Ακόμη:**

- ProSEDS
- ΚΟΣΜΟΛΟΓΙΚΗ ΣΤΑΘΕΡΑ
- ΑΣΤΕΡΟΕΙΔΕΙΣ

**Ελάτε Μαζί μας!**

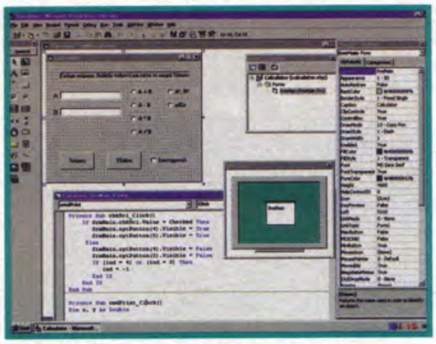
ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΣΤΑ ΠΕΡΙΠΤΕΡΑ 1.300 ΔΡΧ.

MillenniuM ΔΙΑΣΤΗΜΑ

**ΔΩΡΟ ΑΦΙΣΑ**



Νέα άστρα γεννιούνται



**Σχεδιάζοντας την εφαρμογή μας.**

tButton_Click ενεργοποιείται μόλις επιλεχθεί κάποιο option. Η VB μας δίνει τον αριθμό του OptionButton που πατήθηκε (Index) και εμείς το μόνο που κάνουμε είναι να αναθέσουμε την τιμή αυτή στο ind.

Δουλειά του CheckBox θα είναι να εμφανίζει ή να εξαφανίζει από τη φόρμα μας τα δύο τελευταία OptionButtons (της ρίζας και του τετραγώνου). Για αυτό αλλάζουμε την ιδιότητα visible αυτών των δύο OptionButtons σε False. Αυτό σημαίνει ότι, μόλις η εφαρμογή μας ξεκινήσει, αυτά δεν θα φαίνονται. Επειτα γράφουμε το χειριστή chkSci_Click. Ο κώδικας είναι ο εξής:

```
Private Sub chkSci_Click()
  If frmMain.chkSci.Value = Checked Then
    frmMain.optButton(4).Visible = True
    frmMain.optButton(5).Visible = True
   Else
    frmMain.optButton(4).Visible = False
    frmMain.optButton(5).Visible = False
    If (ind = 4) Or (ind = 5) Then
      ind = -1
    End If
  End If
End Sub
```

Χρησιμοποιείται η δομή If <συνθήκη> Then <εντολές> Else <εντολές> EndIf. Αυτό που συμβαίνει εδώ είναι το εξής: Εστω ότι το CheckBox δεν είναι τσεκαρισμένο, άρα τα δύο OptionButtons δεν φαίνονται. Μόλις ο χρήστης το τσεκάρει, θα κληθεί ο χειριστής. Αν δει ότι το CheckBox είναι τσεκαρισμένο (σημαίνει ότι μόλις τσεκαρίστηκε), θα αλλάξει την ιδιότητα visible των OptionButtons σε true. Στην αντίθετη περίπτωση θα κάνει το ανάποδο. Σε αυτή την περίπτωση πρέπει να ελέγξουμε μήπως το ind είναι 4 ή 5, δηλαδή μήπως ήταν επιλεγμένο κάποιο από αυτά τα δύο OptionButtons. Αν είναι έτσι, κάνουμε το ind=-1. Αν τρέξουμε το πρόγραμμα σε αυτό το σημείο, θα δούμε ότι πράγματι το CheckBox δουλεύει κανονικά.

Πλέον μένει μόνο να φτιάξουμε τους χειριστές των δύο CommandButtons. Για το cmdExit ο χειριστής είναι:

```
Private Sub cmdExit_Click()
  End
End Sub
```

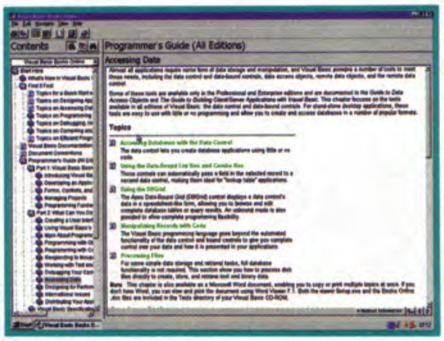
Η εντολή End τερματίζει το πρόγραμμά μας. Ο χειριστής του cmdPrint εκτελεί και τυπώνει τις πράξεις:

```
Private Sub cmdPrint_Click()
Dim x, y As Double

  If (Not (IsNumeric(frmMain.txtA.Text))) Or
  (Not (IsNumeric(frmMain.txtB.Text))) Then
    MsgBox ("Please type numbers in the
  TextBox")
    Exit Sub
  End If

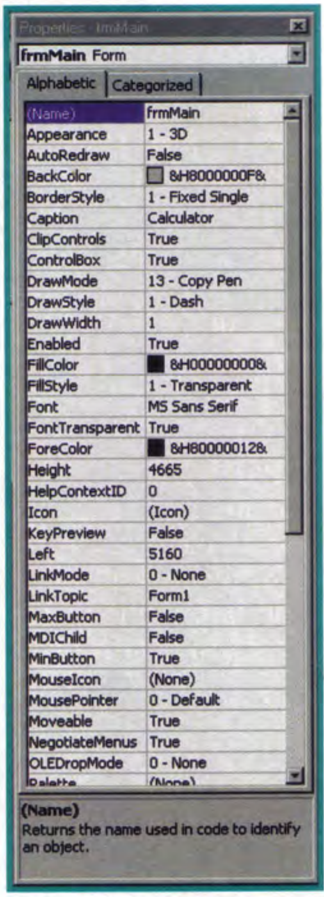
  x = frmMain.txtA.Text
  y = frmMain.txtB.Text

Select Case ind
Case 0
    frmMain.txtA.Text = x + y
Case 1
    frmMain.txtA.Text = x - y
Case 2
    frmMain.txtA.Text = x * y
Case 3
    If y <> 0 Then
      frmMain.txtA.Text = x / y
    End If
Case 4
    frmMain.txtA.Text = x * x
    frmMain.txtB.Text = y * y
Case 5
    If x >= 0 Then
      frmMain.txtA.Text = Sqr(x)
    End If
    If y >= 0 Then
      frmMain.txtB.Text = Sqr(y)
    End If
Case Else
    MsgBox ("Please make a
  choice!")
  End Select
End Sub
```




**Από τα Books Online.**

Εδώ ορίζουμε δύο μεταβλητές, τις x, y τύπου Double, δηλαδή πραγματικούς αριθμούς. Εξετάζουμε αν ο χρήστης έχει πληκτρολογήσει νούμερα και στα δύο TextBoxes. Αυτό γίνεται με το IF. Το IsNumeric είναι μια διαδικασία (function) που εξετάζει αν ένα αλφαριθμητικό είναι νούμερο και επιστρέφει true ή false. Ετσι, αν το πρόγραμμα εντοπίσει ότι κάποιο TextBox περιέχει αλφαριθμητικό που δεν (not) είναι νούμερο, μας ειδοποιεί ανάλογα. Με την MsgBox μπορούμε να τυπώσουμε μηνύματα στο χρήστη, τα οποία βγαίνουν σε δική τους φόρμα. Σε περίπτωση που ο χρήστης δεν έχει βάλει νούμερα, εκτελείται η Exit Sub, η οποία προχωρά το πρόγραμμα στο τέλος της παρούσας ρουτίνας. Επειτα αναθέτουμε στις μεταβλητές x, y τις τιμές των TextBoxes και ακολουθεί ένα Select Case. Οι περιπτώσεις βασίζονται στην τιμή του ind, δηλαδή στο ποιο OptionButton έχει επιλεχθεί. Στην περίπτωση της διαίρεσης πρέπει να προσέξουμε να μη διαιρέσουμε με το 0, ενώ στην τετραγωνική ρίζα να μη δεχτούμε αρνητικούς αριθμούς. Τέλος, το Case Else είναι για την περίπτωση που ο χρήστης δεν έχει επιλέξει τίποτα (άρα το ind θα έχει τιμή -1).




**Τα properties μιας φόρμας.**

Το πρόγραμμα επιδέχεται βέβαια πολλές βελτιώσεις, αλλά σκοπός του ήταν να δείξει τις βασικές λειτουργίες της Visual Basic. Μη ξεχνάτε ότι ο καλύτερος τρόπος να μάθετε καλό προγραμματισμό είναι η ενασχόληση και η εξάσκηση, ενώ για τυχόν απορίες μπορείτε να ανατρέξετε -εκτός βέβαια από το "PC Master"- είτε στο Help είτε στα Visual Basic Books Online. Μην ξεχάσετε να ρίξετε μια ματιά και στο συνοδευτικό CD του περιοδικού, όπου στο directory Program θα βρείτε τα .exe αρχεία που περιγράψαμε αυτό το μήνα μαζί με τον πηγαίο κώδικά τους.

PC

# ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

## ΑΠΟΨΕΙΣ ΜΕ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝ

*Αγαπητό "PC Master", Σου εύχομαι να τα χιλιάσεις. Είναι η δεύτερη φορά που σου γράφω (μετά το τεύχος 95) με αφορμή το κύριο ζήτημα της αλληλογραφίας σου, περί αναβαθμίσεων και Windows 95. Πραγματικά θα πρέπει να μπει ένα τέλος σε αυτή την ιστορία, καθώς όπως σωστά αναφέρουν πολλοί αναγνώστες σου στο εκατοστό τεύχος, η αναβάθμιση είναι ένα θέμα καθαρά υποκειμενικό. Οποιος θέλει να παίζει όλα τα σύγχρονα παιχνίδια, να σερφάρει στο Internet και να χρησιμοποιεί τα καλύτερα προγράμματα δεν έχει παρά να δίνει το διόλου υπερβολικό, κατά τη γνώμη μου, ποσό των περίπου 60.000 δραχμών κάθε χρόνο. Αν, από την άλλη μεριά, τύποι όπως ο Ν.Γ. Κοντός προτιμούν να βασανίζονται με το δύσχρηστο και απαρχαιωμένο DOS και το 8088, δεν έχουν παρά να το κάνουν, και τους εύχομαι καλή επιτυχία στο να κάνουν hi score στο Space Invaders.*

*Αλλο ένα θέμα που θα ήθελα να θίξω είναι το γράμμα του Στέλιου Μηντσίδη, που προτρέπει το περιοδικό να περιορίσει τα παιχνίδια και να ασχοληθεί περισσότερο με programming. Πιστεύω ότι το "PC Master" έχει ήδη δείξει το χαρακτήρα του: Είναι πράγματι ένα παιχνιδοπεριοδικό, με κεντρικό θέμα τα reviews και τις λοιπές στήλες περί παιχνιδιών, έχοντας ταυτόχρονα σελίδες με πολλά ενδιαφέροντα θέματα, τα οποία άλλωστε είναι χρήσιμα τόσο για τον gamer όσο και για τον προγραμματιστή.*

*Σωτήρης Σκουλούδης*
*sotskoul@yahoo.com*

*ΥΓ. 1: Μήπως τα on-line περιοδικά που τόσο περήφανα διαφημίζεις αποτελούν τον πλέον ισχυρό ανταγωνιστή σου; Γιατί να αγοράσω το "PC Master", του οποίου η τιμή ανταγωνίζεται πλέον εκείνες των ευρωπαϊκών περιοδικών, αφού μπορώ να ψάξω στο Internet και να βρω περισσότερες πληροφορίες για όποιο παιχνίδι θέλω; Μιλάω βέβαια πάντα υποθετικά, καθώς το χειροπιαστό τέλειο περιοδικό σου με ευχαριστεί πολύ περισσότερο.*

*ΥΓ. 2: Θα μπορούσες να κάνεις κανένα preview των Heroes of Might and Magic 3, Age of Empires 2 και Civilization 3, καθώς τα περιμένω πώς και πώς;*

*ΥΓ. 3: Είχα την ατυχή έμπνευση να ανοίξω το 100ό τεύχος καθώς ανέβαινα τις σκάλες για το σπίτι μου, με αποτέλεσμα μόλις αντίκρισα τις φάτσες σας να υποστώ ισχυρό σοκ, τόσο που έπεσα και έπαθα πολλές κακώσεις σε όλο το σώμα - χώρια οι εφιάλτες που με βασανίζουν από τότε, ειδικά όταν είδα τον Πατρίκο να χαμογελάει.*

▼ Φίλε Σωτήρη,
Οπως θα διαπιστώσεις κι εσύ φαντάζομαι, από αυτό το τεύχος το "PC Master" ξεκινά μια μεγάλη προσπάθεια κάλυψης σαφώς ευρύτερης θεματολογίας στο χώρο του home PC, η οποία πιστεύω πως θα σε ικανοποιήσει. Οσον αφορά στα online magazines, σίγουρα έχουν το πλεονέκτημα της καθημερινής ενημέρωσης, ωστόσο το τυπωμένο χαρτί δεν παύει να δίνει μια εντελώς ξεχωριστή αίσθηση στον αναγνώστη αιώνες τώρα. Ισως φτάσει κάποτε η εποχή που ο Τύπος θα είναι αποκλειστικά και μόνο ηλεκτρονικός, δεν είμαι όμως καθόλου σίγουρος πως η εποχή αυτή θα είναι καλύτερη...

Τέλος, μόνο με ευχέλαιο θα μπορέσεις να απαλλαγείς από το ισχυρό Charm spell της φωτογραφίας του Πατρίκου. Αρκεί να φανταστείς πως ακόμα και ο ίδιος δεν άντεξε το σοκ, κι έτσι έχει κρεμασμένη την αφίσα στο γραφείο του από την πίσω πλευρά...

## NOVALOGIC BUGS

*Αγαπητό "PC Master", Θα ήθελα να σε ενημερώσω για κάποιο bug που έχει ο καινούριος εξομοιωτής πτήσης της Novalogic (λέγε με F-16 Multirole Fighter). Καταρχήν να σου συστήσω τον PC μου: AMD-K5 133, 16MB RAM, 1,2GB HD, 8x CD-ROM, SB ExpertColor (είναι FM synthesis) και VGA: ExpertColor DSV 6422 1MB. Α, και Monitor 14"...*

*Παίζοντας λοιπόν το demo του παιχνιδιού ανακάλυψα (ούτε ο Κολόμβος να 'μουνα) ότι, εάν πριν πατήσεις το Backspace in order to take off (ουπς!) βγάλεις τα Flaps πατώντας το "F", τότε το αεροπλάνο αφού βγει από το διάδρομο απογείωσης θα αρχίσει να κουνιέται, ενώ στο τέλος, αφού σκοτωθείς, θα δεις ένα παράθυρο το οποίο θα σου εξηγεί ότι το παιχνίδι εκτέλεσε μια εσφαλμένη εντολή.*

*Εάν δεν είχες βγάλει τα Flaps, τότε προφανώς το αεροπλάνο θα απογειωνόταν όταν αποκτούσε μια συγκεκριμένη ταχύτητα (όπως και στο Flight Simulator της "bugs, crashes & updates" (όπως: sex, drugs & rock'n'roll) Microsoft...*

*Θάνος Ιατρίδης*
*Spike*

▼ Αγαπητέ Θάνο,
Σε ευχαριστούμε για την πληροφορία που μας έδωσες. Θα τσεκάρουμε κι εμείς αν το bug συνεχίζει να υπάρχει και στην κανονική έκδοση του παιχνιδιού, την οποία έχουμε ήδη στα χέρια μας, και θα σας ενημερώσουμε στο review του επόμενου τεύχους.

## ...ΚΑΙ ΤΑ ΜΥΑΛΑ ΣΤΑ ΚΑΓΚΕΛΑ!

*Αγαπητό "PC Master", Είσαι το καλύτερο περιοδικό για τους παρακμιακούς σαχλαμαράκηδες που νομίζουν ότι τα PCs είναι μόνο για παιχνίδια και τσόντες στο Internet.*

*Είμαι 20 χρονών, πρωτοετής Οδοντιατρικής στην Αθήνα. Με την ιδέα ότι στο Πανεπιστήμιο μαθαίνω πληροφορίες, είμαι ουσιαστικά και φοιτητής Πληροφορικής. Ασχολούμαι με τους υπολογιστές χρόνια τώρα, με μεράκι και αγάπη. Μου αρέσει ο Vivaldi, ο Tchaikovsky και ο Τερλέγκας. Είμαι λάτρης της κουλτούρας της παρακμής (Tex Murphy: ηγέτης) και τις ελεύθερες ώρες μου μου αρέσει να τρώω σουβλάκια.*

*Περνάω αμέσως στο επιδόρπιο, μια και το ψητό κάηκε.*

*Εχω ένα PC Pentium II 450MHz, με 6,4GB HDD, 64 RAM μνήμη, 100άρια (δηλαδή του κατοστάρικου, από Ρώσους) ηχεία και Sbpro 16άμπιτη, modem και ασπρόμαυρο monitor TVM. Τις προάλλες αγόρασα μια Voodoo κάρτα γραφικών, που υποτίθεται ότι θα απεικόνιζε 16 εκατ. χρώματα. Πρώτον στο κουτί βρήκα μια μικρή κούκλα με καρφίτσες πάνω της και δεύτερον τα μόνα χρώματα που βλέπω είναι το άσπρο και το μαύρο. ΜΕ ΔΟΥΛΕΨΑΝ #1.*

*Επίσης έβαλα ένα CD-ROM drive 32x, αλλά ήταν αργό σαν να ήταν 2x. Με τη βοήθεια μεγεθυντικού φακού διαπίστωσα ότι δίπλα στο 32x ήταν γραμμένη με μικροσκοπικά γράμματα η συνέχεια της εξίσωσης: "... = 64". Αρα: 32x = 64 => x=2, άρα όντως drive 2 ταχυτήτων και όχι 32. ΜΕ ΔΟΥΛΕΨΑΝ #2.*

*Ακόμη, ο υπολογιστής γράφει απέξω ότι στο εσωτερικό του διαθέτει ενσωματωμένο τηλέφωνο (In-tel inside). Τον άνοιξα, αλλά τζίφος. ΜΕ ΔΟΥΛΕΨΑΝ #3.*

*Τις προάλλες αγόρασα από το super market "Μαρινόπουλος" ένα ποντίκι. Σκέφθηκα: "εδώ πήρα από το 'Σκλαβενίτη' τα Win 95, στο mouse θα κολλήσω;". Οταν όμως πιάνω το συγκεκριμένο ποντίκι, το αισθάνομαι να αναπνέει, το ακούω να ρεύεται, το βλέπω να τραντάζεται όταν ζουπάω τη δεξιά, μεσαία ή αριστερή μεριά του, το νιώθω τριχωτό, και όταν χθες άφησα για λίγο μια κασερόπιτα πάνω στο mousepad για να πάω στο WC, όταν γύρισα είχε μείνει μόνο η πίτα. Λέω μήπως -έτσι, μήπως- είναι, ρε παιδιά, ζωντανό το ποντίκι; Φοβάμαι ότι αν απατώμαι, αν κάνω λάθος και πάω να παραπονεθώ στην υπεύθυνη τμήματος Πληροφορικής του "Μαρινόπουλου", την κυρα-Λίτσα από την κάτω Τραχανοπλαγιά της Βλαχομπογδανίας, ότι... ότι... ότι θα εκτεθώ, βρε αδερφέ!!! ΜΕ ΔΟΥΛΕΨΑΝ #4.*

*Μετάνιωσα που πήρα Win 98 και πέταξα τα Win 95. Αντε τώρα να πλένεις και να σκουπίζεις τρία περισσότερα παράθυρα! ΜΕ ΔΟΥΛΕΨΑΝ #5.*

*Τέλος, ήθελα να ρωτήσω κάτι: Εχω δύο άχρηστους παλιούς δίσκους, που ήθελα να ρωτήσω αν εκτός από σκληροί είναι και αεριζόμενοι, ώστε να τους βάλω στο Peugeot μου, που πίσω έχει ταμπούρα. ΘΑ ΤΟΥΣ ΔΟΥΛΕΨΩ!*

*Ολοκληρώνοντας, ήθελα μία συμβουλή. Σκέφτομαι να κάνω στο PC μου μια αντι-αναβάθμιση, δηλαδή μια... υποβάθμιση σε XT 8MHz, 20MB HDD, κίτρινο monitor και 640KB RAM. Τι λες; Εγώ πάντως λέω ότι ΘΑ ΤΟΥΣ ΚΑΡΑΔΟΥΛΕΨΩ ΚΑΙ ΘΑ ΤΗΝ ΚΑΡΑΒΟΛΕΨΩ!*

*ΑΜΑΝ, πια!!!*
*The mad man: PHD A89554B*
*(B)ILL GATE(S) 7*
*Ενας άρρωστος*
*Θυραεπιτής*

*ΥΓ. 1: Αν δεν το δημοσιεύσετε, να πήξετε στις μπλε οθόνες.*

*ΥΓ. 2: Το παρακμιακό ετούτο γράμμα είναι αφιερωμένο σε όσους μεγάλωσαν με το "ευθυμογράφημα" του θρυλικού "Pixel", που πλέον είναι αγνώριστο και δεν εμπνέει τον κλασικό Pixel-ά. Ο,τι είναι οι Metallica του "Load" και "Reload" σε σχέση με τους παλιούς των πέντε πρώτων δίσκων, αυτό είναι και το τωρινό "Pixel" σε σχέση με το ένδοξο παλιό.*

*ΥΓ. 3: Το γούστο του Τσουρινάκη για τις γυναίκες είναι αντιστρόφως ανάλογο με την ικανότητά του να περατώνει και να παρουσιάζει adventures...*

*ΥΓ. 4: Και μια παρακμιακή ερώτηση: Μπορώ να "περάσω" ένα δεύτερο keyboard ως joystick και με κάποιο τρόπο; (Στα FIFA '98 θα ήταν τζιτζάτη λύση.)*

*ΥΓ. 5: Μόλις κάναμε τον Αγιαξ Καλαμάτα.*

*ΥΓ. 6: Να 'στε όλοι καλά. Φιλιά, και ο PHD A89554B θα ξαναχτυπήσει...*

*VIVA, "PIXEL B.C." (Before Consoles)*
*VIVA, "PC MASTER"*
*VIVA, HATE*



Φίλε μας,

Τα προβλήματα που αναφέρεις είναι πολύ σοβαρά, δυστυχώς όμως η στήλη "User Power" είχε "κλείσει" όταν λάβαμε το γράμμα σου, έτσι αναγκαστικά φιλοξενούμε τις καταγγελίες σου από τη στήλη της "Αλληλογραφίας". Να προσέχεις ιδιαίτερα το ποντίκι, γιατί στην περίπτωση που αρχίζει να δαγκώνει την ουρά του, μπορεί να προκληθεί βραχυκύκλωμα στο PC και να 'χεις τρεχάματα. Οσο για τη Voodoo, μη φοβάσαι, στο "PC Master" έχουμε για τις περιπτώσεις αυτές ειδικό συντάκτη-παπά, που τελεί αγιασμούς κάθε Τρίτη και Πέμπτη (με το αζημίωτο). Α, για τα Windows επίσης μη φοβάσαι. Απλά τρέχε κάθε τόσο το Cleansweep (τα κάνει αόρατα) και ρώτα πότε περνά ο σκουπιδιάρης από τη γειτονιά σου, για να μαζεύει το Recycle Bin.

# ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

## ΠΥΡ ΣΤΙΣ ΚΟΝΣΟΛΕΣ!

*Αγαπητό "PC Master",*
*Είναι η δεύτερη φορά που σου γράφω κι αφορμή για αυτό το γράμμα είναι το γράμμα ενός αναγνώστη στο τεύχος 97, ο οποίος γράφει ότι τα PCs θα τα φτύσουν λόγω του PSX (PlayStation). Α, ξέχασα να σας αναφέρω πόσο καλοί είστε, αλλά αυτό είναι περιττό. Ειδικά το patch για το Quake 2 σε έκδοση 3.15 ήταν το κάτι άλλο. Εύγε!*

*Αν είναι δυνατόν το PC να φοβηθεί το PSX. Αρ....α. Για να είμαι πιο σαφής, το PSX θα ήθελε πολύ να μοιάσει στο PC. Κι αναφέρω συγκεκριμένα: Ποιο παιχνίδι είναι καλύτερο στο PSX; Το Toca μήπως, το Test Drive 4, το Fighting Force, το Motorhead, το Resident Evil ή το Filal Fantasy 7; Κανένα. Οσο για τα παιχνίδια της Electronic Arts και της EA Sports, απλά δεν συγκρίνονται. Τρανό παράδειγμα το World Cup 98. Αν κάποιος τολμήσει και πει ότι το World Cup 98 είναι καλύτερο στο PSX από ό,τι στο PC, τότε ο άνθρωπος πρέπει να τα 'χει πάρει στο κρανίο. Εγώ έχω Pentium 166 MMX με 32MB RAM και Monster 302 και αισθάνομαι τέλεια. Οσο για τη νέα κονσόλα της SEGA, το Dreamcast, τα φαινόμενα μιλούν από μόνα τους. Χρησιμοποιεί το Power VR2, ενώ εγώ έχω το Voodoo 2. Από αυτά καλύτερο βγαίνει το Voodoo 2, οπότε το PC μου συναγωνίζεται το Dreamcast. Από την άλλη μεριά, η Sega βγάζει τα Sega Rally 2, House Of The Dead και Sonic 3D πρώτα στο PC και μετά στο Dreamcast. Και να φανταστεί κανείς ότι μιλάμε για Pentium MMX! Φαντάζεστε σε έναν Pentium 2 το συναγωνισμό αυτό; Τώρα που είπα αυτά και ξαλάφρωσα, έχω μερικές ερωτησούλες να σας κάνω:*

*1. Με τα Alien vs Predator, Godzilla, MK4, NFS 3, Half-life, Sin τι γίνεται;*

*2. Το Trespasser πότε θα κυκλοφορήσει;*

*3. Τελικά θα υπάρξει FIFA 99;*

*4. Προσπαθώ να κάνω upgrade τα Windows 95 σε Windows 98, αλλά δημιουργείται error. Τι ακριβώς πρέπει να κάνω;*

*Φιλικά*
*The PC Man*

Φίλε PC Man,
Μην ανησυχείς. Ο,τι και να κάνουν οι κονσολάδες, το PC δεν πρόκειται ποτέ να πάψει να είναι μια "άλλη" απόλαυση! Ως προς τις ερωτήσεις σου, τα Mortal Kombat 4, Need for Speed 3 και Sin έχουν ήδη κυκλοφορήσει (reviews των δύο τελευταίων υπάρχουν στο τεύχος που κρατάς στα χέρια σου, ενώ του Mortal Kombat 4 είχαμε στο αμέσως προηγούμενο), το Godzilla το είδαμε στους κινηματογράφους και ήταν φανταστικό, Trespasser και FIFA 99 θα έχουμε στο επόμενο τεύχος, ενώ το Alien vs Predator πρέπει κι αυτό να σκάσει μύτη λίαν συντόμως. Τέλος, είναι φυσικό να δημιουργείται error στην προσπάθεια που κάνεις για upgrade των Windows 95, αφού όλα τα προγράμματα της Microsoft είναι εφοδιασμένα με ειδικούς κωδικούς αυτοπροστασίας, που εμποδίζουν την αντικατάστασή τους από άλλα (λόγω ενός bug, αυτό ισχύει ακόμα και στην περίπτωση που και το πρόγραμμα που θα πάρει τη θέση τους είναι επίσης της Microsoft). Εχεις δύο λύσεις: ή βάζεις Linux ή παίρνεις τηλέφωνο τη Microsoft Hellas.

## CLUB 8088 STRIKES BACK

*Αγαπητό περιοδικό "PC Master",*
*Ονομάζομαι Κοντός Νικόλαος και στο πρώτο γράμμα μου είναι προαναγγείλει την ίδρυση ενός club. Τώρα, και με τη βοήθεια των Γεωργίου Νάτσιου και Θεοφάνη Τράντα, ατόμων που προσφέρθηκαν μόνα τους, και έπειτα από πολύμηνες προσπάθειες, είμαστε στην ευχάριστη θέση να ενημερώσουμε τόσο σε εσάς όσο και το ευρύ (αναγνωστικό) κοινό ότι το CLUB 8088 υπάρχει και λειτουργεί.*

*Το CLUB 8088 έχει ως σκοπό να αποτελέσει τη μήτρα στην οποία θα αναγεννηθεί η παλιά τεχνολογία, κυρίως software. Αυτό σημαίνει ότι η δραστηριότητά μας αναπτύσσεται στους τομείς της συλλογής, της διάσωσης και της διάδοσης των παλιών προγραμμάτων (games-utilities), θέλοντας:*

*α) να σώσουμε το υλικό αυτό*

*β) να υποστηρίξουμε τους κατόχους low-end μηχανημάτων*

*γ) να αντιδράσουμε στην τωρινή κατάσταση*

*δ) να αναβιώσουμε παλιότερες εποχές, κάνοντας τους νέους να μάθουν και τους παλιούς να θυμηθούν.*

*Ολα αυτά επιδίωξή μας είναι να επιτευχθούν με original προγράμματα και όχι μέσω emulators.*

*Διά ταύτα: Επιθυμούμε την επίσημη βοήθεια και την υποστήριξη τόσο υλική όσο και πνευματική του περιοδικού σας, που μας ενέπνευσε για αυτό, όπως τη βοήθεια και ιδιωτών, οι οποίοι τυχαίνει να έχουν υλικό και επιθυμούν να μας το στείλουν, εμπλουτίζοντας τη βάση δεδομένων του club και διασώζοντάς το για πάντα.*

*Οσοι ενδιαφέρονται μπορούν να επικοινωνήσουν με το club στη διεύθυνση:*

*Ν.Γ. Κοντός*
*Βελλίου 6*
*546 42 Θεσσαλονίκη*
*τηλ.: (031) 851263*

*Επίσης λειτουργεί Web page του club, την οποία οποιοσδήποτε μπορεί να επισκεφθεί για να αντλήσει πληροφορίες για τα ιδρυτικά μέλη του ή το ίδιο, με άφθονα links και downloads (στο εγγύς μέλλον), http://members.tripod.com/˜Club8088.*

*Το club αυτό είναι προσωπική δημιουργία των τριών μας. Περάσαμε πολλά για να το στήσουμε και έχουμε πολλά όνειρα για αυτό, επιθυμώντας να το κάνουμε κτήμα πολλών. ΠΑΡΑΚΑΛΩ, ΒΟΗΘΗΣΤΕ ΜΑΣ. Οσο για εμάς, θα κάνουμε την παρουσία μας αισθητή παντού και πάντα.*

*Με τιμή*
*Club 8088*
*Ν.Γ. ΚΟΝΤΟΣ*

# ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦ

Αγαπητέ φίλε,
Να είσαι σίγουρος πως η συμπαράστασή μας είναι δεδομένη, αρκεί να μη διακινούνται μέσω του site σας προγράμματα με παράνομο τρόπο. Αλλωστε ξεχνά κανείς τις ιστορικές εκείνες εποχές που παίζαμε το Journey στην EGA και λαχταρούσαμε να πάρουμε VGA για να μπορέσουμε να το δούμε σε 256 χρώματα, ή μαζεύαμε δραχμή δραχμή τα χρήματα για να αγοράσουμε το σκληρό δίσκο των 20MB και να μη χρειάζεται να βάζουμε και να βγάζουμε συνεχώς δισκέτες στα adventures της Sierra; Τότε ναι, υπήρχε το feeling που τα σημερινά τέρατα της τεχνολογίας δεν μπορούν δυστυχώς να δώσουν, με όσα frames ανά δευτερόλεπτο κι αν κινούνται...

## DOS vs WINDOWS CHAPTER 666

*Αγαπητό "PC Master",
Καταρχήν να σας ευχηθώ χρόνια πολλά για τα 100 τεύχη σας και κατά δεύτερον να συγχαρώ τους ανθρώπους που με τη δουλειά τους έχουν κάνει χιλιάδες αναγνώστες σαν κι εμένα να τρέχουν κάθε μήνα στα περίπτερα ψάχνοντας το περιοδικό "PC Master".*

*Περνώντας στο κυρίως θέμα της επιστολής, θα ήθελα να σχολιάσω το "εξοργισμένο" (!) γράμμα του Αιμίλιου Μπάγια (τεύχος 100), ο οποίος επιμένει να μας λέει ότι τα W95/98 είναι "λιγότερο κακά" από το DOS. Πρέπει λοιπόν κι εγώ να απαντήσω ότι η άποψή του είναι το ίδιο ηττοπαθής με όσους λένε: "έλα, βάλε τα Win κι ας κολλήσουν"! Και θα εξηγηθώ ευθύς αμέσως, αφού πω ότι η φράση: "κάποιος που έχει DOS δεν κάνει τίποτα άλλο από το να παίζει παιχνίδια" είναι λανθασμένη, διότι είναι πια αδύνατον να τρέχεις το παραμικρό κάτω από DOS -ούτε καν τα shareware από το CD του "PC Master" (χε,χε).*

*Anyway, το θέμα είναι άλλο. Δεν μπορείς να συμβιβάζεσαι τόσο εύκολα με κάτι επειδή πολύ απλά δεν υπάρχει τίποτα καλύτερο. Και φτάνουμε πλέον στο εμφανές μονοπώλιο του Gates, ο οποίος έχει μπει πια και στις συνειδήσεις του κόσμου, κάνοντάς τον να πιστεύει ότι: "αφού το Word 95 είναι πιο γρήγορο από το Volkswriter, τότε τα W95/98 είναι ΤΟ λειτουργικό". Οόόχι, φίλε μου. Αυτό που ο καταναλωτής έχει χρέος να κάνει είναι να προφυλάσσει τα συμφέροντά του. Θα πρέπει να απαιτήσει κάτι σαν "WIN-DOS", κάτι πράγματι καλό, κάτι πράγματι γρήγορο και αξιόπιστο και όχι απλώς "κάτι λιγότερο μάπα από κάτι άλλο". Και δυστυχώς αυτό μπορεί να γίνει μόνο με αποχή από το συγκεκριμένο λειτουργικό, που σημαίνει (όπως τα έχει καταφέρει ο Bill) αποκοπή από τις εξελίξεις, πράγμα τελείως αδύνατο για επαγγελματίες, επιχειρήσεις κ.τ.λ.*

*Fine, εγώ είμαι χομπίστας, παίζω παιχνίδια και απέχω. Ομως θα πρέπει να πούμε ότι οι περισσότεροι έχουν βάλει W95 για να παίζουν παρά για να δουλεύουν (you can't deny that). Φαύλος κύκλος, δηλαδή: Οι PROs έχουν δικαιολογία, οι Gamers "εφευρίσκουν" μία. Ποια είναι αυτή; Μα φυσικά: "δεν θέλετε να βλέπετε στην οθόνη 16,7 million colors, 3D graphics, 64-bit ήχο, γρήγορα frames (;) και τα λοιπά; Ε, τότε βάλτε τα Win". Εξαναγκασμός δηλαδή. Τι να κάνεις; Σκάσε και αγόραζε... Ομως εδώ υπάρχει ένα μεγάλο "όμως". Το Myst, το Pandora, το Ripper, το Discworld II, το GP2, το Warcraft II, το CIV II, το Gabriel Knight II, το Toonstruck, το Duke 3D και αμέτρητα άλλα τι κακό είχαν; Ηταν απλά τέλεια παιχνίδια, και αυτό αποδεικνύει ότι δεν φταίνε τα Win που είναι καλά τα παιχνίδια. Θα μπορούσαν να παίζουν όλα στο DOS ή σε κάτι σαν DOS. Ομως ο "άρχων" έκανε αυτό για το οποίο εσείς τον ευχαριστείτε τώρα: Μας ανάγκασε να πάρουμε το προϊόν του, αν θέλουμε να παίξουμε ή να δουλέψουμε καλά.*

*Τώρα αυτό είναι καλό; Εσείς θα το κρίνετε. Απλώς θέλω (μια και το να πετάξει όλος ο κόσμος τα*

W95/98 δεν γίνεται) αυτός που τα έχει να ξέρει ότι είναι αναγκασμένος να τα έχει και να μη λέει ότι τα διάλεξε επειδή είναι τα καλύτερα.

*Εμένα λοιπόν, που με παίρνει, δεν θα τα βάλω και, όπως είπα, θα το πληρώσω. Ομως θα μπορώ να πω ότι εγώ "διάλεξα" αυτό το πράγμα και δεν με έβαλε κανένας. Βεβαίως σιγά μην αλλάξει αυτή η κατάσταση, αφού άσχετα με το τι προσπαθούν να κάνουν τους εαυτούς τους να πιστέψουν μερικοί, ο κόσμος είναι forced να τα πληρώσει, να τα βάλει και να πει κι ευχαριστώ. Αφού δεν προσπαθεί κανείς να το αλλάξει, είμαστε άξιοι της μοίρας μας. God help us all...*

*Μετά τιμής*

*Πέτρος "Nigel Mansell"*

*ΥΓ. 1: Thanks a bunch. Publish the letter, please. Let the minority speak.*

*ΥΓ. 2: Κρύφτηκα καλά πίσω από το ψευδώνυμο;*

*ΥΓ. 3: Γεια σου, ρε Θοδωρή, με τα σκιτσάκια σου.*

*ΥΓ. 4: Φίλε Χάρη Καραγιάννη, στο GP2 πήρα (πριν χαλάσει το τιμόνι μου) Quickrace στο ACE σε 14 διαφορετικές πίστες και World Championship στο PRO. Πες στον Gates να βγάλει το F1 Raung Simulation για DOS, please.*

*ΥΓ. 5: ΑΕΚΑΡΑ και τα μυαλά στα κάγκελα.*

Φίλε Πέτρο,

Δεν ξέρω αν είναι Αρχων ή Dark Archon, πάντως ο άτιμος ο περί ου ο λόγος (ξέρεις ποιον λέω, τον τρισκατάρατο, ντε!) τα κατάφερε καλά. Σε λίγο θα μπαίνουμε από συνήθεια ακόμα και στο σπίτι μας από το παράθυρο και μετά θα κάνουμε minimized τα στόρια! Aiur help us all...

## MORE EMULATORS!

*Αγαπητό "PC Master", Είναι η τρίτη φορά που σας γράφω και πιστεύω πως αυτή τη φορά θα βρω κάποια ανταπόκριση.*

*Πρώτα από όλα πρέπει να δώσω συγχαρητήρια σε όλους τους συντελεστές που εργάστηκαν (με πάθος φαντάζομαι) για την κυκλοφορία ενός τέτοιου ποιοτικού περιοδικού. Ιδιαίτερη αναφορά οφείλω να κάνω στη στήλη "Emulators' Corner", που θεωρώ ως το πιο ενδιαφέρον κομμάτι του περιοδικού. Θέλω να σας παροτρύνω να αυξήσετε τον αριθμό των σελίδων της συγκεκριμένης στήλης καθώς και το υλικό (σχετικά με αυτήν) που υπάρχει στο CD-ROM σας.*

*Μια όμορφη, πιστεύω, ιδέα είναι να δημιουργήσετε εσείς (π.χ. τα Χριστούγεννα) μια ειδική έκδοση (όπως το "PC Games") σχετικά με τους emulators. Η έκδοση αυτή φυσικά να συμπεριλαμβάνει και CD που θα έχει emulators και παιχνίδια για αυτούς. Να είστε σίγουροι πως ο πρώτος που θα την αγοράσει θα είμαι εγώ.*

*Σύντομα θα σας ξαναγράψω για πιο ουσιαστικά ζητήματα.*

*Δημήτρης Κανάτας*

*Αλεξανδρούπολη*

Φίλε Δημήτρη,

Σε ευχαριστούμε για τις προτάσεις σου. Εχουμε υπόψη το ότι οι emulators αρέσουν σε μεγάλο μέρος του αναγνωστικού κοινού μας και θα φροντίζουμε πάντα να έχουμε κάτι νέο και ενδιαφέρον από το χώρο τους για να σας παρουσιάσουμε. Περιμένουμε και το επόμενο γράμμα σου. Χαιρετίσματα στους φίλους μου ernest και aragorn από την όμορφη πόλη σου.

## Ο SPIELBERG, Ο ΜΠΕΛΛΟΣ & ΤΟ STARCRAFT

*Αγαπητό "PC Master", Συγχαρητήρια για το περιοδικό. Είναι περιττό να πω ποιο είναι το καλύτερο περιοδικό στο χώρο των ηλεκτρονικών υπολογιστών (μα γιατί όλοι γράφετε "κομπιούτερ", αφού έχουμε ένα τόσο πλούσιο λεξιλόγιο;) Ο λόγος για τον οποίο γράφω είναι το Starcraft. Είμαι φανατικός με τα*

*παιχνίδια στρατηγικής και αυτό ίσως οφείλεται στο γεγονός ότι το πρώτο μου παιχνίδι ήταν το Dune 2. Πιστεύω ότι δεν πρόκειται να ξαναβγεί παιχνίδι σαν το Starcraft. Το γράμμα αυτό να το διαβάσει και ο κύριος Σωτήρης Μπέλλος, ο οποίος στο τεύχος 99, στη στήλη "PC Spy", έγραφε ότι οι άνθρωποι της Blizzard είναι μάστορες στη σκηνοθεσία, όταν είδε το εισαγωγικό video από το Brood War. Εγώ το μόνο που έχω να πω είναι να κοιτάξει τα credits του παιχνιδιού και θα δει να λέει: "Thanks to Steven Spielberg".*

*Φιλικά*

*Σταύρος Μανωλάς*

*ΥΓ. 1: Είναι σίγουρο ότι το Brood War θα κυκλοφορήσει περίπου τα Χριστούγεννα;*

*ΥΓ. 2: Τι τους έχει πιάσει όλους και γράφουν τόσο τεράστια γράμματα;*

Φίλε Σταύρο,

Οντως οι άνθρωποι της Blizzard έχουν κάτι κοινό με τον Spielberg: είναι άπαιχτοι! Το "μάστορες" μου φαίνεται μάλλον λίγο για να εκφράσει τη μαγεία που εκπέμπουν οι δημιουργίες τους. Το Brood War αναμένεται σύντομα και όλα δείχνουν πως θα είναι εκπληκτικό, μια ουσιαστική και σε βάθος αναβάθμιση του πιο αγαπημένου strategy για το 1998 (και βάλε). Ο Μπέλλος θα διαβάσει το γράμμα σου μόλις ξαναβρεί τα μυαλά του για να μπορέσει να το καταλάβει (προς το παρόν τα έχει χάσει λόγω... Colin McRae).

## A NEVERHOOD STORY

*Αγαπητό "PC Master",*

*Δεν θα μπω στον κόπο να εκθειάσω για... πολλοστή φορά τις χάρες σου! Αλλωστε το γεγονός ότι είμαι νέος αναγνώστης σου (για την ακρίβεια από το τεύχος 98!!) δείχνει ότι συνεχίζεις και σήμερα να κερδίζεις αναγνώστες. Θα μπω λοιπόν κατευθείαν στο θέμα ή καλύτερα στα θέματα. Διαβάζοντας πολλά γράμματα αναγνωστών, συζητώντας με φίλους μου αλλά και παρατηρώντας τις απαιτήσεις στα κουτιά των παιχνιδιών, άρχισα να θεωρώ επιτακτική ανάγκη την αναβάθμιση του υπολογιστή μου. Εδώ πρέπει να πω πως είμαι ο (ευτυχής ή δυστυχής, δεν έχει σημασία) κάτοχος ενός P-133 με 16MB RAM, ο οποίος τρία χρόνια πριν, όταν τον αγόρασα, θεωρούνταν ένα αξιοπρεπές μηχάνημα. Σήμερα, τρία χρόνια μετά, όντας απόλυτα ευχαριστημένος, βλέπω τα πάντα γύρω μου να με πιέζουν για να κάνω αναβάθμιση. Σίγουρα η αναβάθμιση δεν είναι κάτι το τρομερό, αλλά έλα που η τσέπη του άμοιρου χρήστη δεν μπορεί να τα αντέξει όλα. Και εξηγώ αμέσως:*

*Εντυπωσιασμένος από το Neverhood, που παρουσιάσατε στο τεύχος 98, έσπευσα να το αναζητήσω στα καταστήματα υπολογιστών της περιοχής μου. Και το ανακάλυψα στην τιμή των 27.000 δρχ.!!! Τόσα λεφτά δεν έδωσα για το Diablo πριν από δύο χρόνια, θα τα δώσω τώρα; Αρχισα να πιστεύω κι εγώ, μου φαίνεται, σε συνωμοσίες, όπως ανέφερε ένας αναγνώστης σε προηγούμενο τεύχος.*

*Τελειώνοντας το (μεγαλούτσικο είναι η αλήθεια) γράμμα μου, θα ήθελα να σας ζητήσω να βάζετε πιο συχνά reviews παιχνιδιών που απευθύνονται σε συγκεκριμένες κατηγορίες παικτών, όπως τα περίφημα Chessmaster. Τέλος, θα ήθελα να συγχαρώ τον Σπύρο Παράσχη, που συμπεριέλαβε στο προσωπικό του Top-10 το Diablo, ένα παιχνίδι με το οποίο με συνδέουν πολλά, μια και ήταν το πρώτο που έπαιξα σε PC και το οποίο αγόρασα αφού είδα τη διαφήμισή του σε περιοδικό... αυτοκινήτου!!! Το θεωρώ ένα από τα καλύτερα παιχνίδια ever made και αναμένω το Diablo2, για το οποίο έχουν ήδη γραφτεί και λεχτεί πολλά.*

*Θοδωρής "El Diablo" κράχτης*

*1ο Λύκειο Λάρισας*

*ΥΓ. 1: Ελπίζω σε δημοσίευση. (Η ελπίδα πεθαίνει πάντα τελευταία!)*

*ΥΓ. 2: Τι θα με συμβουλεύατε για την αναβάθμιση;*

*ΥΓ. 3: Diablo και ξερό ψωμί!*

*ΥΓ. 4: Αντε και Hellfire!*

*ΥΓ. 5: Ελπίζω να μην υπήρξε πρόβλημα με τα δελτία συμμετοχής για τους διαγωνισμούς που, ένεκα των ταχυδρομικών τελών, εστάλησαν στον ίδιο φάκελο. Αν υπήρξε πάντως κάποιο πρόβλημα, θεωρήστε έγκυρο το δελτίο για τον "επετειακό διαγωνισμό".*

*ΥΓ. 6: Το Starcraft τέλειο!!!*

*ΥΓ. 7: Keep up the good work. We are with you!*

*ΥΓ. 8: Don't worry, be happy.*

*ΥΓ. 9: Πρέπει να σας κούρασα!*

*ΥΓ. 10: Sorry για τα γράμματα!!*

*ΥΓ. 11: Bye!!!*

Φίλε Θοδωρή,

Αυτό το Neverhood πρέπει να συνοδεύει κάποια παράξενη κατάρα: Εσύ το βρήκες σε εξωφρενική τιμή (αλήθεια, προσφέρθηκαν τουλάχιστο να σου κάνουν δόσεις;), εγώ το έχασα μυστηριωδώς από το γραφείο μου και από έναν φίλο μου το έκλεψαν μέσα από το αυτοκίνητό του, χωρίς να πειράξουν τίποτα άλλο!

Πρόβλημα δεν υπήρξε με τα δελτία, καλό όμως είναι να μη βάζετε ποτέ στον ίδιο φάκελο γράμματα ή απαντήσεις που προορίζονται για διαφορετικές στήλες του περιοδικού, επειδή εύκολα μπορεί να γίνει μπέρδεμα και να χαθεί κάτι από όλα. Τέλος, όσοι προσπαθείτε να φτάσουν τα υστερόγραφά σας στο μεγαλύτερο δυνατό αριθμό δεν μας φοβίζετε, γιατί αυτό το μήνα έφτασε στα γραφεία μας μια επιστολή με, ούτε λίγο ούτε πολύ, 130 ερωτήσεις! Αν δεν το πιστεύετε, ελάτε να τη δείτε με τα μάτια σας - τη φυλάω σαν ιστορικό κειμήλιο και απειλώ τον Τσουρινάκη πως, αν αργήσει ξανά να μου παραδώσει τα άρθρα του, θα τον βάλω να τις απαντήσει...

## ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΟ "PC EXPERT"

*Αγαπητό "PC Master",*

*Ξεκαθαρίζω από την αρχή ότι σας έγραψα μόνο και μόνο για να σας εκφράσω μια επιθυμία μου και όχι φυσικά για δημοσίευση. Και τώρα στο θέμα μας. Διαβάζοντας το "PC Expert" του τεύχους 99 προβληματίστηκα ιδιαίτερα με τον επίλογο. Για αυτό το λόγο θα ήθελα, αν όχι το "PC Expert" του Νοεμβρίου, τότε του Δεκεμβρίου να έχει ένα αφιέρωμα για το αν θα επηρεάσουν το Internet, γενικότερα το PC αλλά και η Web TV τις σχέσεις με τους συνανθρώπους μας και την κοινωνικότητά μας και το αν οι αλλαγές θα είναι προς το καλύτερο - και αν όχι, τι μπορούμε να κάνουμε για να τις αποτρέψουμε ή να τις διαφοροποιήσουμε προς το καλύτερο. Δεν προτείνω τίποτα για τη βελτίωση του περιοδικού, αφού μαζί με αυτό το γράμμα στέλνω και το ερωτηματολόγιο.*

*ΥΓ.: Πρέπει να ασχοληθείτε περισσότερο με προβλήματα που αφορούν κυρίως στη νεολαία, μέσα στο χώρο της Πληροφορικής αλλά και γενικότερα των καινούριων τεχνολογιών.*

Φίλε μας,

Συμμεριζόμαστε και εμείς τους προβληματισμούς σου και σκοπεύουμε να επεκταθούμε στα θέματα που θέτεις σε μελλοντικό τεύχος. Φυσικά το ίδιο ισχύει και σε ό,τι αφορά τα προβλήματα της νεολαίας μέσα στο χώρο της Πληροφορικής και των νέων τεχνολογιών, για τα οποία όμως περιμένουμε πρώτα από όλα το δικό σας feedback, καθώς εσείς τα βιώνετε άμεσα και καθημερινά.

## ΤΟ CARMAGEDDON & Η ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ

*Αγαπητό "PC Master",*

*Εγώ θα πρωτοτυπήσω και δεν θα αναφερθώ στο πόσο καλό περιοδικό είσαι. Αλλωστε, όπως έχω παρατηρή-*

*σει, σε όλα τα περιοδικά Πληροφορικής οι αναγνώστες επαναλαμβάνουν την ίδια φράση: "Είσαι το καλύτερο περιοδικό στην Ελλάδα!" Ετσι λοιπόν, αφήνω τα πέντε χρόνια συνεχούς αγοράς του περιοδικού να μιλήσουν για μένα...*

*Ο λόγος που αποφάσισα να γράψω το γράμμα αυτό (το πρώτο μου) είναι το άρθρο στο τεύχος 99 με τίτλο: "Βία & Computer Games" και όχι μόνο. Συνήθως η απάντηση είναι η ίδια: "Ας διορθωθούν πρώτα τα ΜΜΕ και μετά τα παιχνίδια." Βεβαίως δεν έχω αντίρρηση σε αυτό. Πιστεύω ακράδαντα ότι τα ΜΜΕ προάγουν και βοηθούν κατά μεγάλο ποσοστό στην αύξηση της βίας και της εγκληματικότητας στη ζωή μας. Ομως θέλω να διαχωρίσω τη βία των ΜΜΕ από αυτή των παιχνιδιών Η/Υ. Στις ταινίες, στις ειδήσεις, στις σειρές κινούμενων σχεδίων το παιδί (και γενικά ο άνθρωπος) ΣΥΜΜΕΤΕΧΕΙ στη βία: Στο Carmageddon το παιδί οδηγεί το αυτοκίνητο που διαμελίζει τους πεζούς, στο Quake το παιδί παίζει το ρόλο του εκδικητή που κατακρεουργεί τα τέρατα. Αυτή άλλωστε είναι και η βασική διαφορά τηλεόρασης και υπολογιστή: Στο ένα βλέπουμε απλώς, ενώ στο άλλο συμμετέχουμε. Αρα στο δεύτερο η βία είναι άμεση.*

*Οσο για τις άλλες απόψεις που αναφέρονται στο άρθρο, θα συμφωνήσω, ειδικά με την άποψη ότι η βία μέχρι ένα σημείο είναι καλή για την εκτόνωση του ατόμου, κάτι που έχω ασπαστεί εδώ και αρκετά χρόνια και το χρησιμοποιώ στη διαμάχη μου με τους πολέμιους των computer games. Γενικά το άρθρο με εξέπληξε ευχάριστα, γιατί δεν περίμενα μια τόσο ολοκληρωμένη τοποθέτηση επί του θέματος, αν και πολλά από όσα λέγονται είναι άκρως ουτοπικά!*

*Κλείνοντας, θέλω να σας ευχηθώ ΧΡΟΝΙΑ ΠΟΛΛΑ για τα 100 τεύχη "PC Master" και... να τα χιλιάσετε!*

*Βλαδίμηρος "Kyros" Ιτσιος*
*kyros@nettaxi.com*

*ΥΓ.: Λυπάμαι που δεν σας έστειλα το γράμμα σε ηλεκτρονική μορφή, αλλά ο λογαριασμός μου στο Internet έληξε χθες!*

▼ Φίλε Βλαδίμηρε,

Σε ευχαριστούμε από καρδιάς για τις ευχές και τα σχόλιά σου. Αν θέλεις πάντως να δεις το πραγματικό Carmageddon και μάλιστα live, πέρνα μια μέρα από τα γραφεία του "PC Master", ερχόμενος πεζός από την οδό Δημητρακοπούλου στο Κουκάκι. Οταν δοκιμάσεις να περάσεις το φανάρι στη στροφή για το δρόμο που βγάζει στη Συγγρού (ακριβώς στο σημείο όπου στρίβουν και τα τρόλεϊ πηγαίνοντας για Αθήνα), θα διαπιστώσεις με τα μάτια σου πως η βία στα computer games είναι παραμυθάκι του Αισώπου σε σχέση με την πραγματικότητα, αφού δεκάδες οδηγοί θα αρχίσουν να διαγωνίζονται για το ποιος θα σε πατήσει πρώτος, μόλις ανάψει το πράσινο για σένα. Ο,τι λοιπόν και να μας δείξει το επερχόμενο Carmageddon 2, εμείς στην Ελλάδα το έχουμε ήδη δει και θα συνεχίσουμε να το βλέπουμε στην καθημερινότητά μας, οπότε... ποιος νοιάζεται για το τι λένε οι κομπλεξικοί; PC

# The Hall Of Fame

**Σε αυτήν τη στήλη θα βρίσκετε τα παιχνίδια εκείνα που παίχτηκαν όσο λίγα, αφού συνάρπασαν τους απανταχού gamers με τη δράση, την πρωτοτυπία και τα γραφικά τους. Τίτλους που ξεπέρασαν κάθε προσδοκία και έγιναν σημεία αναφοράς στην ηλεκτρονική ψυχαγωγία. Παιχνίδια-θρύλους, με δυο λόγια. Το υλικό κατασκευής ενός "θρύλου" διαφέρει ανάλογα με την περίσταση. Μπορεί να είναι τα γραφικά, το βάθος του gameplay, η σεναριακή πλοκή, το animation, ο χειρισμός ή όλα αυτά μαζί. Το σίγουρο είναι πως τα συγκεκριμένα παιχνίδια έκαναν πολλούς gamers να χάσουν τον ύπνο τους και καθιερώθηκαν ως επιτυχημένες συνταγές που οι κατασκευαστές έσπευσαν να αντιγράψουν. Μπορεί ακόμα να αποτέλεσαν συνέχειες καθιερωμένων τίτλων, σε μία προσπάθεια να βελτιωθεί -με τη βοήθεια ισχυρότερης επεξεργασίας- αυτό που ήδη φάνταζε τέλειο. Οπου σημειωνόταν επίτευξη του στόχου, δημιουργούνταν ολόκληρες σειρές επιτυχημένων παιχνιδιών που νικούσαν το χρόνο. Με συνεχή μηνιαία ανανέωση, το HALL OF FAME ανοίγει τις πύλες του σε όλους τους gamers, για να μαθαίνουν οι νέοι και να θυμούνται οι παλιοί.**

*Επιμέλεια: Ηλίας Βουτσάς*
*redone@compulink.gr*

## ADVENTURE-RPG

### INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS




Μία από τις καλύτερες παραγωγές της LucasArts. Ενα adventure που γνώρισε διθυραμβικές κριτικές και παίχτηκε όσο λίγα. Οι διαφορετικοί τρόποι επίλυσής του ωθούσαν τον παίκτη να το τελειώσει τρεις φορές!
**Παρουσίαση:** Σεπτ. '92 **Βαθμολογία:** 100%

### DUNGEON MASTER

Από τα παιχνίδια που δεν ξεχνιούνται ακόμα και μετά πάροδο δεκαετιών. Το αντίστοιχο του Pacman στα role playing games έγινε δημοφιλές όσο κανένα άλλο και έθεσε τις βάσεις για τη δημιουργία δεκάδων παρόμοιων παιχνιδιών. Η αποθέωση της περιπέτειας και της μαγείας.
**Παρουσίαση:** Νοέμ. '92 **Βαθμολογία:** 80%

### ULTIMA UNDERWORLD 2

Πιστό στο δρόμο που χάραξε ο πρώτος τίτλος, αυτό το RPG είχε την ίδια εντυπωσιακή 3D απεικόνιση, ένα από τα καλύτερα interfaces που δημιουργήθηκαν ποτέ και σεναριακή πλοκή που δεν άφηνε τον παίκτη σε ησυχία.
**Παρουσίαση:** Οκτ. '93 **Βαθμολογία:** 96%

### THE DIG

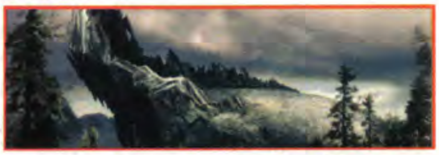
Ενα από τα τελευταία adventures της LucasArts με handmade γραφικά που, εκτός από εκπληκτικές απεικονίσεις, διέθετε όλα εκείνα τα στοιχεία που έκαναν τα εν λόγω adventures διάσημα: πλούσια δράση, έξυπνο σενάριο, ευρηματικούς γρίφους. Από τις υψηλότερες βαθμολογίες που μπήκαν στο "PC Master".
**Παρουσίαση:** Ιαν. '96 **Βαθμολογία:** 98%

### LARRY 7 - LOVE FOR SAIL



Το απόλυτο sex symbol στην ιστορία των computer games δεν είναι η Lara Croft παρά τις εντυπωσιακές καμπύλες της (στο κάτω- κάτω, δεν είναι παρά πολύγωνα). Τον τίτλο της πιο cult ψηφιακής φιγούρας κατέχει εδώ και πολλά χρόνια ο Larry. Στην έβδομη περιπέτειά του αποφάσισε να πάει κρουαζιέρα για να μπλεχτεί σε νέους πονηρούς μπελάδες. Τα βελτιωμένα γραφικά αναδείκνυαν με τον καλύτερο τρόπο τα αποκαλυπτικά Easter Eggs.
**Παρουσίαση:** Δεκ. '96 **Βαθμολογία:** 94%

### OBSIDIAN



Το πρώτο adventure της Rocket Science, που έδειξε τις ικανότητες των δημιουργών του. Πρωτόγνωρα, γεμάτα φαντασία γραφικά και εξαιρετικά πλούσια και μεγάλη δράση ήταν τα βασικά προτερήματά του. Το παιχνίδι εξελισσόταν στο εσωτερικό ενός τεράστιου κρυστάλλου που φιλοξενεί παράξενους κόσμους.
**Παρουσίαση:** Απρ. '97 **Βαθμολογία:** 95%

### SHADOWS OVER RIVA

Το τρίτο μέρος της πολύ επιτυχημένης role playing σειράς Realms of Arcania ήρθε για να επιβεβαιώσει ότι τα RPGs "παλαιού τύπου" όχι μόνο δεν πέθαναν, αλλά εξακολουθούν να βγάζουν καταπληκτικούς τίτλους. Εξαιρετικό σενάριο, πολλές αποστολές, λεπτομερέστατο σύστημα μάχης και πλούσια δράση συνθέτουν ένα καθαρόαιμο RPG, ιδανικό για τους σκληροπυρηνικούς του είδους.
**Παρουσίαση:** Ιούλ.-Αυγ. '97 **Βαθμολογία:** 94%

### ATLANTIS

Το Atlantis ήταν το παιχνίδι της Cryo που ξεπέρασε τα πρότυπα στα γραφικά των adventure games, δημιουργώντας έναν από τους πιο ρεαλιστικούς τρισδιάστατους κόσμους. Με άποψη πρώτου προσώπου και κίνηση 360 μοιρών, τρισδιάστατο ήχο και πλούσια δράση αποτελεί ένα από τα καλύτερα adventures όλων των εποχών.
**Παρουσίαση:** Ιούλ.-Αυγ. '97 **Βαθμολογία:** 96%

### BETRAYAL IN ANTARA

Ενα RPG που κυκλοφόρησε από τη Sierra ως ανεπίσημη συνέχεια του Betrayal at Krondor (τα δικαιώματα είχαν στο μεταξύ παραχωρηθεί στη 7th Level) και αποτέλεσε μεγάλη έκπληξη για το είδος. Πέρα από τα καταπληκτικά γραφικά και το τρισδιάστατο σύστημα μάχης, το Betrayal in Antara διέθετε και ένα εξαιρετικά ενδιαφέρον σενάριο.
**Παρουσίαση:** Οκτ. '97 **Βαθμολογία:** 92%

## ACTION

### DUKE NUKEM 3D

Η αλληλεπίδραση του παίκτη με το περιβάλλον, τα εξαιρετικά γραφικά, το πλήθος των αντιπάλων και οι multi-player δυνατότητες το κατέστησαν ένα από τα πλέον επιτυχημένα Doom-clones.
**Παρουσίαση:** Απρ. '96 **Βαθμολογία:** 94%

### WING COMMANDER IV

Μία από τις ακριβότερες παραγωγές που έγιναν ποτέ. Υπέροχα γραφικά, videos με πραγματικά σκηνικά και γνωστούς ηθοποιούς, καταιγι-

# Το πάνθεον... των games

στική δράση και καλογραμμένο σενάριο κατάφεραν να ξεπεράσουν το επίπεδο του computer game.
**Παρουσίαση:** Απρ. '96 **Βαθμολογία:** 97%

### CRUSADER: NO REGRET



Ενα ιδιαίτερα βίαιο action που επέμενε στην τρισδιάστατη ισομετρική άποψη - και καλά έκανε. Αναλαμβάνετε την πλήρη καταστροφή ενός σεληνιακού σταθμού με μία μεγάλη ποικιλία όπλων. Καταιγιστική δράση και εξαιρετικά γραφικά έδιναν την αίσθηση του πραγματικού. Περιείχε δε ορισμένες από τις εντυπωσιακότερες εκρήξεις σε computer game.
**Παρουσίαση:** Δεκ. '96 **Βαθμολογία:** 91%

### MOTO RACER



Αν είστε λάτρεις των δύο τροχών εκτός από gamer (αλλιώς γιατί να ξεφυλλίζετε αυτές τις σελίδες), τότε σίγουρα θα γνωρίζετε το Moto Racer, για να μην αναφέρουμε ότι το έχετε τελειώσει κιόλας. Με κύρια όπλα τα γραφικά και την ταχύτητά του, συνεχίζει με τον καλύτερο τρόπο την παράδοση των (ομολογουμένως λίγων) παιχνιδιών που εξομοιώνουν το πληκτρολόγιο με το τιμόνι μίας street ή cross μηχανής.
**Παρουσίαση:** Σεπτ. '97 **Βαθμολογία:** 93%

### HEXEN II

Ενα ζοφερό Doom-clone στηριγμένο στην ξακουστή 3D engine του Quake II, γεγονός που του εξασφάλιζε κορυφαία ποιότητα γραφικών. Παράλληλα απαιτούσε τη μέγιστη προσοχή του παίκτη στο περιβάλλον και την εξέλιξη της υπόθεσης προκειμένου αυτή να ολοκληρωθεί, σηματοδοτώντας μια γενιά "Doom-οειδών", που ξέφευγαν από το παραδοσιακό kill and destroy.
**Παρουσίαση:** Οκτ. '97 **Βαθμολογία:** 93%

## SIMULATION

### SENSIBLE SOCCER



Ο καλύτερος διάδοχος του θρυλικού Kick Off στα "παλαιού τύπου" παιχνίδια ποδοσφαίρου. Το πλέον παιγμένο στα 16μπιτα μηχανήματα -αλήθεια, ποιος κάτοχος Amiga δεν του είχε

## SERIAL KILLERS

### Σειρές που άφησαν εποχή

### THE NEED FOR SPEED

Ισως η συναρπαστικότερη κατηγορία computer games είναι αυτή των εξομοιώσεων αγώνων αυτοκινήτων, αφού μας δίνουν τη δυνατότητα να κάνουμε πράγματα που δεν θα μπορούσαμε να διανοηθούμε κατά την καθημερινή μετάβαση από τη δουλειά στο σπίτι (και το αντίστροφο βεβαίως). Τα δεδομένα στο χώρο των PCs όμως ήταν μέχρι πριν από λίγα χρόνια απογοητευτικά, καθώς δεν υπήρχαν τα παιχνίδια που θα έκαναν την οδήγηση ρεαλιστική, γρήγορη και, το κυριότερο, συναρπαστική. Μέχρι που εμφανίστηκε το Need for Speed και τα έκανε όλα.

### The Need for Speed I

Το πρώτο παιχνίδι της σειράς κυκλοφόρησε πριν από περίπου τέσσερα χρόνια και υπήρξε





μία πραγματική αποκάλυψη στο χώρο των PC racing games. Γρήγορα, θηριώδη σπορ αυτοκίνητα, το arcade στοιχείο στα ύψη, μη κυκλικές πίστες (η μονοτονία των αγωνιστικών racing games), καταπληκτικά videos και ατέλειωτα χιλιόμετρα να καλύψετε με το αγαπημένο σας όχημα. Δεν είναι τυχαίο το ότι έγινε τόσος λόγος για αυτό.

### The Need for Speed II

Η συνέχεια του Need for Speed ήταν εξίσου καλή στα γραφικά, περιείχε νέες πίστες και αυτοκίνητα και ακόμη μία παράμετρο: την επιλογή για Simulation mode, που καθιστούσε την οδήγηση σαφώς ρεαλιστικότερη. Το πρόβλημα βρισκόταν στις κάπως αυξημένες απαιτήσεις που είχε προκειμένου να σταθεί στο ύψος του χωρίς συμβιβασμούς στα γραφικά. Παραμένει ένα πολύ καλό racing game, ιδιαίτερα σε κάποιο σημερινό σύστημα.

### The Need for Speed III

Το τρίτο μέρος της σειράς υπόσχεται να στείλει την αδρεναλίνη σας ακόμα ψηλότερα, καθώς περιλαμβάνει δώδεκα τρομερά αγω-



νιστικά αυτοκίνητα, πολλές επιλογές παιξίματος (κυνηγητά και αστυνομικές καταδιώξεις στην ημερήσια διάταξη), νυχτερινές κούρσες, εντελώς διαφορετικές πίστες και δυνατότητα να κατεβάζετε διαρκώς νέα αυτοκίνητα, όλα με κατά πολύ εξελιγμένα γραφικά και πλήρη 3D υποστήριξη σε σχέση με τα προηγούμενα. Επειτα από αυτά, η σειρά δείχνει να κρατά καλά και να δημιουργεί σημαντικό όνομα στην ηλεκτρονική ψυχαγωγία.



# The Hall Of Fame

αφιερώσει ατέλειωτες ώρες; - μεταφέρθηκε αυτούσιο στα PCs σημειώνοντας την ίδια επιτυχία. Το "διπλό" ήταν απόλαυση.
**Παρουσίαση:** Οκτ. '93 **Βαθμολογία:** 93%

### MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 5.0

Αν και τον τίτλο του κλασικότερου φαίνεται πως θα κερδίσει η έκδοση 6.0, γνωστότερη μέχρι στιγμής είναι η προηγούμενη. Τα πολλά add-on καθιστούν εδώ και χρόνια τον τίτλο της Microsoft έναν από τους πληρέστερους. Πραγματική εξομοίωση.
**Παρουσίαση:** Νοέμ. '93 **Βαθμολογία:** 95%

### FLIGHT UNLIMITED

Πετάξτε με μεγάλη ποικιλία επιβατικών αεροσκαφών προσπαθώντας να εκτελέσετε δύσκολους χειρισμούς. Προσθέστε καλοσχεδιασμένα γραφικά και μεγάλο ρεαλισμό και θα καταλάβετε ότι μιλάμε για έναν από τους συναρπαστικότερους εξομοιωτές.
**Παρουσίαση:** Ιούλ. '95 **Βαθμολογία:** 95%

### TOP GUN

Βασιζόμενο στο σενάριο της παλιάς, ομώνυμης ταινίας, αν και δίνει μεγαλύτερο βάρος στη δράση παρά στην εξομοίωση, τα καταφέρνει πάρα πολύ καλά. Ιδανικό για αρχάριους.
**Παρουσίαση:** Μάιος '96 **Βαθμολογία:** 93%

### F-22 LIGHTNING II

Ενας αρκετά εύκολος στην εκμάθηση flight simulator με πολύ όμορφα φωτορεαλιστικά γραφικά. Μολονότι ιδανικός για αρχάριους, δεν θα απογοητεύσει τους hardcore οπαδούς των εξομοιωτών.
**Παρουσίαση:** Νοέμ. '96 **Βαθμολογία:** 94%

### NEED FOR SPEED 2

Η συνέχεια ενός εξαιρετικά επιτυχημένου εξομοιωτή αγώνων, που θυσίαζε την πιστή εξομοί-



ωση για χάρη της ταχύτητας και της δράσης. Οδηγήστε οκτώ θηριώδη αυτοκίνητα σε έξι διαφορετικά σημεία του κόσμου με ταχύτητες που ξεπερνούν τα 300 χλμ./ώρα.
**Παρουσίαση:** Ιούν. '97 **Βαθμολογία:** 95%

### COMANCHE 3



Αν και τα παιχνίδια που ασχολούνται με εξομοίωση πολεμικού ελικόπτερου είναι μετρημένα στα δάχτυλα του ενός χεριού, το Comanche της Novalogic (η τρίτη συνέχειά του για την ακρίβεια) αναπληρώνει την έλλειψη στο έπακρο. Το παιχνίδι απλά θέτει νέα standards στον τομέα του ρεαλισμού, του gameplay και των γραφικών.
**Παρουσίαση:** Σεπτ. '97 **Βαθμολογία:** 93%

## STRATEGY

### MASTER OF ORION

Για πολλούς παραμένει το καλύτερο διαστημικό strategy game που υπάρχει. Οφείλετε να επεκτείνετε την αυτοκρατορία σας στα πέρατα του Γαλαξία, αφού τη σχεδιάσετε με κάθε λεπτομέρεια. Ξαναπαίζεται από την αρχή με το ίδιο πάθος.
**Παρουσίαση:** Δεκ. '93 **Βαθμολογία:** 83%

### WARCRAFT 2

Από τα παιχνίδια που ξεπερνούν κάθε προηγούμενο. Τα SVGA γραφικά του, η γρήγορη δράση πραγματικού χρόνου και οι multiplayer δυνατότητές του το έφεραν πολύ γρήγορα στην κορυφή. Χιλιάδες πίστες υπάρχουν στο Internet γι' αυτό.
**Παρουσίαση:** Φεβρ. '96 **Βαθμολογία:** 91%

### AFTERLIFE

Η εξομοίωση του μεταθανάτιου κόσμου δεν είναι και τόσο μακάβρια υπόθεση, όταν έχουμε να κάνουμε με ένα απίστευτα χιουμοριστικό αλλά και εθιστικό παιχνίδι στρατηγικής. Προσπαθήστε να δώσετε σε κάθε νεκρό αυτό που του αξίζει, τιμωρώντας ή ανταμείβοντάς τον με τους πιο αστείους τρόπους που φανταστήκατε ποτέ.
**Παρουσίαση:** Σεπτ. '96 **Βαθμολογία:** 95%

### MASTER OF ORION II

Το sequel του Master of Orion ήταν ένας εξαιρετικός από κάθε άποψη τίτλος. Οχι μόνο δεν έχασε τίποτε από τον εθισμό, την πληρότητα και την ευελιξία του αυθεντικού, αλλά ενίσχυε όλα αυτά τα χαρακτηριστικά και τα εμπλούτιζε με SVGA γραφικά και νέες δυνατότητες που απογείωναν το gameplay.
**Παρουσίαση:** Φεβρ. '97 **Βαθμολογία:** 93%

### X-COM 3: APOCALYPSE

Το τρίτο, καλύτερο και εθιστικότερο μέρος της γνωστής σειράς της Microprose, ήταν πολύ πιο δύσκολο από τα προηγούμενα, αλλά εισήγαγε μάχες πραγματικού χρόνου, τεράστιο βάθος στο gameplay και μία κλιμακωτή πρόκληση που καθήλωνε τον παίκτη για ώρες. Από τις καλύτερες παραγωγές στο χώρο των strategy games.
**Παρουσίαση:** Σεπτ. '97 **Βαθμολογία:** 93%

### DUNGEON KEEPER

Ενα από τα συνήθη επιτυχημένα πειράματα της Bullfrog που αρέσκεται στην ανάμειξη γνήσιας στρατηγικής με τις πιο απίθανες καταστάσεις. Γίνετε άρχοντας του Κάτω Κόσμου και ετοιμαστείτε να καταλάβετε (σκάβοντας και πολεμώντας) την επιφάνεια σε ένα πρωτοποριακό τρισδιάστατο περιβάλλον.
**Παρουσίαση:** Οκτ. '97 **Βαθμολογία:** 92%

### AGE OF EMPIRES



Το δεύτερο επιτυχημένο computer game για τη Microsoft (το πρώτο τέτοιο ήταν το Flight Simulator, τα υπόλοιπα ήταν από πατάτες έως τερατουργήματα) ήρθε με το Age of Empires, ένα παιχνίδι-σταθμό στη φρενήρη πορεία που γνώρισαν τα real time strategy games τα τελευταία δύο χρόνια. Κορυφαίο gameplay, πλαισιωμένο με λεπτομερείς και ευμεγέθεις μονάδες, κατόρθωσε να κάνει τη διαφορά παρά τα μικροπροβλήματα στο χειρισμό.
**Παρουσίαση:** Δεκ. '97 **Βαθμολογία:** 90%

## OLD TREASURES

## "Διαμάντια" που δεν έχασαν τη λάμψη τους

### THE SETTLERS

Η πόρτα του κάστρου ανοίγει. Ο πρώτος άποικος βγαίνει με ένα πλατύ χαμόγελο στο πρόσωπό του και αποφασίζει να χτίσει ένα σπιτάκι. Αμέσως σχηματίζεται ο σκελετός, ενώ πολλοί "συμπατριώτες" του θα αρχίσουν να κουβαλάνε ξύλα και πέτρες για να τον βοηθήσουν. Ο πρώτος κάτοικος θα γίνει (σχεδόν κατά παράδοση) ξυλοκόπος, ενώ σε κάνα τέταρτο θα έχει εμφανιστεί, καταμεσής στο άλλοτε αδιάβατο δάσος, μια υπερκινητική, χαρούμενη πολιτεία. Τι εντύπωση μπορεί να κάνει ένα τέτοιο παιχνίδι; Οι περισσότεροι (του γράφοντος μη εξαιρουμένου) το λάτρεψαν. Και δεν ήταν μόνο τα χαριτωμένα (ακόμα και όταν σφάζονταν μεταξύ τους) ανθρωπάκια, που δεν κάθονταν στιγμή σε ησυχία. Ηταν η πρόκληση του να παρακολουθήσει κανείς μία καθ' όλα οργανωμένη κοινωνία στην προσπάθειά της να εξαπλωθεί όσο περισσότερο μπορεί. Φαίνεται πως οι απλές (τρόπος του λέγειν) ιδέες είναι συνήθως και οι καλύτερες. Το Settlers όχι μόνο γνώρισε μία εξίσου επιτυχημένη συνέχεια, αλλά είναι σίγουρο πως θα μας απασχολεί για αρκετό καιρό ακόμα.

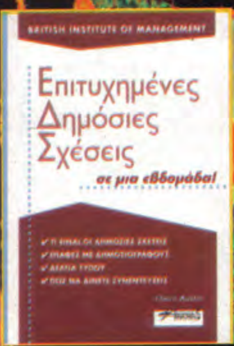











# Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η

## ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

**Α1. ΜΙΚΡΟ ΛΕΞΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ............ 3.100**
*Σελίδες 106*

**Α2. ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ: ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΣΑΣ ΒΗΜΑΤΑ ...6.200**
*Σελίδες 384*

## WINDOWS

**Β1. WINDOWS 95 P.G ...........3.900**
*Σελίδες 350*

**Β2. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΑ WINDOWS 95 ..................5.200**
*Σελίδες 248*

**Β3. ΤΑ WINDOWS 95 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ .....................3.900**
*Σελίδες 160*

**Β4. ΜΑΓΙΚΑ ΚΟΛΠΑ ΜΕ ΤΑ WINDOWS 95 ..................5.800**
*Σελίδες 448*

**Β5. Η ΒΙΒΛΟΣ ΤΩΝ WINDOWS 95 ..........8.800**
*Σελίδες 736*

**Β6. WINDOWS 98 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ .....................4.200**
*Σελίδες 254*

**Β7. Ο ΠΛΗΡΗΣ ΟΔΗΓΟΣ ΤΩΝ WINDOWS 98 .................5.800**

## WORD PROCESSORS

**Δ1. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ WORD 7 & WORD 97.......6.800**
*Σελίδες 576*

**Δ2. WORD 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ .....................3.900**
*Σελίδες 318*

**Δ3. ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 7 .....................3.900**
*Σελίδες 216*

**Δ4. ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 97 ΚΑΙ ΤΟ WORD 7 ...............4.800**
*Σελίδες 304*

**Δ5. WORD 97 ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ...6.200**
*Σελίδες 528*

## GRAPHICS & CAD

**Ε1. 3D STUDIO MAX............12.800**
*Συνοδεύεται από CD-ROM Σελίδες 916*

**Ε2. 3D STUDIO MAX 2 ...........8.900**

**Ε3. COREL DRAW 7 ...............7.900**
*Σελίδες 624*

**Ε4. COREL DRAW 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ.........4.600**
*Σελίδες 384*

**Ε5. ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΙΚΟΝΑΣ ΜΕ ΤΟ PHOTOSHOP 4 .....6.200**
*Σελίδες 356*

**Ε6. PHOTOSHOP 3.................5.200**
*Σελίδες 244*

**Ε7. 3D STUDIO 3&4...............9.300**
*Σελίδες 750*

**Ε8. ΤΟ 3D STUDIO ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ .....................4.200**
*Σελίδες 334*

**Ε9. AUTOCAD 14 ..................6.800**
*Σελίδες 400*

**Ε10. LIGHTWAVE ...................3.200**
*Σελίδες 120*

**Ε11. COREL DRAW 8 ...............8.500**
*Σελίδες 600*

**Ε12. COREL DRAW 8 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ.........5.200**
*Σελίδες 384*

## SPREADSHEETS

**Ζ1. MICROSOFT EXCEL ΓΙΑ WINDOWS 95 - P.G. ........3.500**
*Σελίδες 248*

**Ζ2. MICROSOFT EXCEL 97 ....4.800**
*Σελίδες 256*

## DATABASES

**Η1. MICROSOFT ACCESS 97..5.800**
*Σελίδες 276*

**Η2. SQL ..................................5.200**
*Σελίδες 226*

## DTP

**Θ1. QUARK EXPRESS ΓΙΑ WINDOWS ΚΑΙ MACINTOSH ....................5.200**
*Σελίδες 288*

## ON-LINE & INTERNET

**Ι1. WEB GUIDE ....................6.200**
*Σελίδες 320*

**Ι2. WORLD WIDE WEB DIRECTORY .....................9.300**
*Σελίδες 520*

**Ι3. ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟ USENET.............3.300**
*Σελίδες 112*

**Ι4. NETSCAPE NAVIGATOR...3.300**
*Σελίδες 112*

**Ι5. ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET.................9.300**
*Σελίδες 640*

**Ι6. Η HTML ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ .....6.800**
*Συνοδεύεται από CD-ROM*
*Σελίδες 400*

**Ι7. WWW: ΕΝΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ ........................3.300**
*Σελίδες 136*

**Ι8. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ HTML..........................3.300**
*Σελίδες 152*

**Ι9. GRAPHICAL CLIENTS.......3.300**
*Σελίδες 136*

**Ι10. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ INTERNET (Νέα έκδοση) ..................6.900**

**Ι11. WWW BROWSERS ..........3.300**
*Σελίδες 156*

**Ι12. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ IRC..............3.300**
*Σελίδες 122*

# B U S I N E S S

## BUSINESS MARKETING & ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ

**Π1. ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: ΑΠΟ ΤΗ ΘΕΩΡΙΑ ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ...................4.800**
*Σελίδες 256*

**Π2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING ....................2.800**
*Σελίδες 104*

**Π3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ ..........................2.800**
*Σελίδες 108*

**Π4. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ..........................2.800**
*Σελίδες 96*

**Π5. MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ............................4.100**
*Σελίδες 234*

**Π6. ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ..4.600**
*Σελίδες 308*

## ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ

**Ρ1. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ...........3.100**
*Σελίδες 104*

**Ρ2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ.........2.800**
*Σελίδες 104*

**Ρ3. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ ..................2.800**
*Σελίδες 96*

**Ρ4. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΓΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΚΕΡΔΟΥΣ ...................... 4.100**
*Σελίδες 200*

**Ρ5. ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ....................4.800**
*Σελίδες 302*

**Ρ6. ΒΑΣΙΚΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ......4.800**
*Σελίδες 342*

**Ρ7. ΕΠΕΝΔΥΤΙΚΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΤΟΥ ΜΕΣΟΥ ΕΛΛΗΝΑ.......4.100**
*Σελίδες 216*

## ΠΩΛΗΣΕΙΣ

**Σ1. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ .......2.800**
*Σελίδες 102*

**Σ2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ ......................2.800**
*Σελίδες 100*

**Σ3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ..................2.800**
*Σελίδες 102*

**Σ4. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ...4.100**
*Σελίδες 208*

**Σ5. ΑΝΤΙΡΡΗΣΕΙΣ ΠΕΛΑΤΩΝ ..2.800**
*Σελίδες 120*

**Σ6. 180 ΜΥΣΤΙΚΑ ΓΙΑ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ .......................4.100**
*Σελίδες 280*

## MANAGEMENT

**Τ1. Η ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΥ ..............4.100**
*Σελίδες 168*

**Τ2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT.................2.800**
*Σελίδες 112*

**Τ3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS....................2.800**
*Σελίδες 112*

**Τ4. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ ..........................2.800**
*Σελίδες 108*

**Τ5. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ .......................2.800**
*Σελίδες 100*

**Τ6. ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ ................4.100**
*Σελίδες 224*

**I13. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ ΜΕΣΩ WWW....................3.300**
*Σελίδες 106*

**I14. UNIX ΓΙΑ ΧΡΗΣΤΕΣ ΤΟΥ INTERNET.................3.900**
*Σελίδες 152*

**I15. ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ FTP......3.300**
*Σελίδες 112*

**I16. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ JAVA.......3.300**
*Σελίδες 120*

**I17. MODEMS ΑΠΟ ΤΟ Α ΩΣ ΤΟ Ω..........................3.300**
*Σελίδες 144*

**I18. INTERNET EXPLORER 4...................3.300**
*Σελίδες 152*

**I19. FRONTPAGE 98 ...............3.300**
*Σελίδες 144*

## MULTIMEDIA

**K1. MULTIMEDIA ΣΤΗ ΣΤΙΓΜΗ ..........................6.800**
*Σελίδες 396*

**K2. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ MULTIMEDIA...................3.900**
*Σελίδες 176*

**K3. Ο ΜΑΓΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ MULTIMEDIA ...........5.200**
*Συνοδεύεται από CD-ROM Σελίδες 184*

## ΔΙΚΤΥΑ

**Λ1. NOVELL NETWARE 2.2 ....4.600**
*Σελίδες 324*

**Λ2. INTRANETS......................5.600**
*Σελίδες 394*

**Λ3. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ΔΙΚΤΥΑ......................3.900**
*Σελίδες 158*

## ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

**M1. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC 4.........7.900**
*Συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB*
*Σελίδες 624*

**M2. PC - ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ ..............8.300**
*Σελίδες 846*

**M3. COBOL ANSI 85 ...............6.800**
*Σελίδες 512*

**M4. ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ................5.200**
*Σελίδες 214*

**M5. PC ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ......6.800**
*Σελίδες 360*

**M6. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ JAVA ΚΑΙ JAVASCRIPT .............5.200**
*Σελίδες 368*

## UNIX

**N1. UNIX...............................9.300**
*Σελίδες 808*

**N2. ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX.....3.100**
*Σελίδες 120*

## SOFTWARE

**S1. ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6άρι.......12.000**
*Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"*

**S2. ASTROCHART ...............12.000**
*Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"*

**S3. VISUAL DOMINUS PRO (Win 3.11 & 95) v. 4.0...39.700**
*Νέα, επαγγελματική έκδοση*
*Διατίθεται σε 8 δισκέτες 3,5"*

**S4. SUPER ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13άρι............................15.000**
*Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"*

**S5. STOCK MANAGEMENT SUPER..........................49.000**
*Διατίθεται σε δισκέτα 3.5*

**S6. STOCK MANAGEMENT LIGHT ............................29.000**
*Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"*

**S7. Η ΑΚΡΟΠΟΛΗ ΤΩΝ ΑΘΗΝΩΝ..........................9.000**
*Διατίθεται σε CD-ROM*

**S8. Η ΜΑΓΕΙΑ ΤΟΥ ΣΙΝΕΜΑ...9.000**
*Διατίθεται σε CD-ROM*

**S9. ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΝΗΣΙΑ .......9.000**
*Διατίθεται σε CD-ROM*

**S10. Η ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΤΟΥ ΑΡΗ..........................3.000**

**S11. ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΣ -ΜΠΑΣΚΕΤ....3.000**

**S12. ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΜΠΑΣΚΕΤ ...12.000**
*Διατίθεται σε CD-ROM*

## ΔΙΑΦΟΡΑ

**O1. MICROSOFT OFFICE 97 ...5.200**
*Σελίδες 408*

**O2. SURFING ΣΤΟ INTERNET ..4.100**
*Σελίδες 364*

**O3. ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ..3.900**
*Σελίδες 278*

**O4. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ VIDEOTEX ............3.900**
*Σελίδες 182*

**O5. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ FRACTALS .......................4.000**
*Σελίδες 204*

**O6. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ON-LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ....................3.900**
*Σελίδες 232*

**O7. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΗ VIRTUAL REALITY ..........................3.900**
*Σελίδες 188*

**O8. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ MACINTOSH ....................5.900**
*Σελίδες 432*

# Δ Ι Α Φ Ο Ρ Α

**T7. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ ......................2.800**
*Σελίδες 96*

**T8. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ........2.800**
*Σελίδες 100*

**T9. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ ............................2.800**
*Σελίδες 102*

**T10. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ..................2.800**
*Σελίδες 102*

**T11. PROJECT ΝΩΕ ................4.100**
*Σελίδες 256*

**T12. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ .....................2.800**
*Σελίδες 96*

**T13. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ ..................2.800**
*Σελίδες 88*

**T14. ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ ...........4.100**
*Σελίδες 216*

**T15. MANAGER ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ ..................2.800**
*Σελίδες 150*

**T16. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΓΡΑΦΕΙΟΥ .......................2.800**
*Σελίδες 100*

**T17. ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕ ΜΙΑ ΣΥΣΚΕΨΗ ΜΕ ΕΠΙΤΥΧΙΑ........................2.800**
*Σελίδες 96*

**T18. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ ..................2.800**
*Σελίδες 112*

**T19. MANAGEMENT ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ .....................4.800**
*Σελίδες 288*

**T20. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΑΓΟΡΕΣ ..........................2.800**
*Σελίδες 98*

**T21. ΙΗΣΟΥΣ ΧΡΙΣΤΟΣ ΓΕΝΙΚΟΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ....4.100**
*Σελίδες 296*

**T22. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΗΓΕΤΗΣ ..........................2.800**
*Σελίδες 100*

**Y1. Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT .............3.600**
*Σελίδες 424*

**Φ1. ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΤΟΥΡΙΣΜΟΣ: ΜΥΘΟΙ & ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ..........4.800**
*Σελίδες 212*

**Φ2. ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ ...................10.900**
*Σελίδες 928*

**Φ3. ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ .....................3.800**
*Σελίδες 358*

**Φ4. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΠΑΡΩΔΙΑ...4.800**
*Σελίδες 350*

**Φ5. ΕΣΕΙΣ ΚΑΙ ΤΑ ΑΔΕΡΦΙΑ ΣΑΣ ..................3.800**
*Σελίδες 280*

**Φ6. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ...4.100**
*Σελίδες 264*

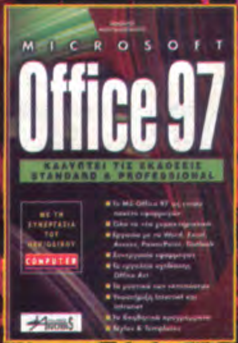
**Φ7. ΤΙΓΚΑΝΑ (1ος τόμος).......4.800**
*Σελίδες 448*

**Φ8. ΤΙΓΚΑΝΑ (2ος τόμος).......4.600**
*Σελίδες 320*












# ΨΗΦΙΣΤΕ

## ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

TOP TEN

**Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται κάθε μήνα στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!**

**Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):**

1. ..............................................................................................
2. ..............................................................................................
3. ..............................................................................................

ΟΝΟΜ/ΜΟ: ..............................................................................................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....................................... ΠΟΛΗ: ........................ Τ.Κ.: ....................

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ............................................................ ΗΛΙΚΙΑ: ....................

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

TOP TEN

# ΚΑΝΤΕ ΠΙΟ... PC ΤΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΣΑΣ

## Συμπληρώστε τώρα τα τεύχη που σας λείπουν!

PC master CD-ROM




ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ:

*1, 2, 3, 4, 5, 26, 32, 37, 39, 43, 44, 45, 49, 50, 51, 52, 53, 68, 69, 75, 79, 80*

**Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση:**
**PC MASTER/Τμήμα κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.**

***Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.***

### ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .............................................................. ΗΛΙΚΙΑ....................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .......................................... ΠΕΡΙΟΧΗ ............................... Τ.Κ. ....................

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ ................................................... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....................

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ................................................ ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....................

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.................... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το τεύχος

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.700 δρχ. ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/α τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

| ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ | ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ | ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ | ΑΝΤΙΤΥΠΑ | ΚΟΣΤΟΣ |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

ΣΥΝΟΛΟ δρχ.....................

# Software Center









## HARD DISKS

| | |
|---|---|
| QUANTUM 2,5 EL | 35.900 |
| QUANTUM 3,2 EX | 37.900 |
| QUANTUM 4,3 SE ULTRA | 40.900 |
| QUANTUM 5,1 EL | 46.900 |
| QUANTUM 6,4 EX | 48.900 |
| QUANTUM 7,6 EX | 56.900 |



## MODEMS

| | |
|---|---|
| MODEM 55.600 ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ | 16.900 |
| SUPRA 55.600 EXT. V.90 <New> | 29.900 |
| SUPRA 55.600 INT. VOICE | 23.900 |
| US ROBOTICS 56K EXT. VOICE | 38.900 |
| ZOOM 55.600 EXT. | 28.900 |



## SCANNERS

| | |
|---|---|
| AVISION 9600dpi | 23.900 |
| HEWLETT PACKARD 5P | 68.000 |
| UMAX 610P | 27.900 |

## CASES

| | |
|---|---|
| FULL TOWER ATX 200W | 16.900 |
| MIDI TOWER 200W | 8.900 |
| MIDI TOWER ATX 200W | 14.900 |
| MINI TOWER 200W | 7.900 |

**ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΜΕ 1.500 ΔΡΧ.**

## MONITORS

| | |
|---|---|
| DAEWOO 15" 511X (1.024x768) | 64.900 |
| DAEWOO 1707B 17" | 95.900 |
| EIZO F35 15" | 108.000 |
| EIZO F55S 17" | 161.900 |
| EIZO F56 17" | 208.000 |
| FUJITSU 15" (1.280x768) | 65.900 |
| FUJITSU 17" | 105.000 |
| HITACHI 15" | 74.900 |
| MONITOR 15" DIGITAL | 45.000 |
| MONITOR PHILIPS 14" | 37.900 |
| PHILIPS 15" | 64.900 |
| SONY 100 ES 15" | 83.000 |
| SONY 200 ES 17" | 135.900 |



## ΚΑΡΤΕΣ ΟΘΟΝΗΣ

| | |
|---|---|
| CREATIVE VooDoo 2 12MB | 50.900 |
| CREATIVE VooDoo 2 8MB | 45.900 |
| DIAMOND 460 8MB AGP | 21.900 |
| DIAMOND 550 TNT 16MB AGP | 46.900 |
| DIAMOND MONSTER VooDoo 2 12MB | 59.900 |
| DIAMOND MONSTER VooDoo 2 8MB | 50.900 |
| INTEL i740 8MB AGP | 16.900 |
| MATROX MILLENNIUM G200 8MB AGP | 31.900 |
| MATROX MYSTIQUE 220 4MB | 32.900 |
| MATROX PRODUCTIVA 8MB AGP | 25.900 |
| VIRGE 3D DX 64 BIT 4MB AGP | 10.900 |
| VIRGE 3D DX 64 BIT 4MB | 9.900 |

## CPUs

| | |
|---|---|
| AMD 266 MHz | 30.900 |
| CELERON 300 MHz | 33.900 |
| CELERON 333 MHz cash | 43.900 |
| CYRIX 233 MHz | 18.900 |
| INTEL MMX 233MHz BOX | 39.900 |
| INTEL PENTIUM II 333 MHz | 61.900 |
| INTEL PENTIUM II 350 MHz | 73.900 |
| INTEL PENTIUM II 450 MHz | 165.900 |
| INTEL PENTIUM II 400 MHz | 115.900 |

**ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ**

## PRINTERS

| | |
|---|---|
| EPSON STYLUS 440 | 52.000 |
| EPSON STYLUS 640 | 66.900 |
| EPSON STYLUS 740 | 90.900 |
| EPSON STYLUS 850 | 115.900 |
| EPSON STYLUS PHOTO 700 | 83.900 |
| EPSON STYLUS 1520 | 270.000 |
| HP DESKJET 690C+ | 58.900 |
| HP DESKJET 710C | 60.900 |
| HP DESKJET 710C | 75.900 |
| HP LASERJET 6L | 105.900 |

## ΚΑΡΤΕΣ ΗΧΟΥ

| | |
|---|---|
| 16 BIT COMPATIBLE | 4.900 |
| SOUNDBLASTER 64 PCI | 11.900 |
| SOUNDBLASTER 128 PCI | 13.900 |
| SOUNDBLASTER AWE 64 GOLD | 45.000 |
| SOUNDBLASTER AWE 64 PnP | 14.900 |
| SOUNDBLASTER VIBRA 16 BIT | 7.900 |
| YAMAHA 16 BIT | 5.900 |

## SIMMs

| | |
|---|---|
| 128 MB 168 PIN SD RAM | 56.900 |
| 128 MB DIMM 168 PIN 100 MHz | 55.900 |
| 16 MB SIMM 72 PIN BRAND | 9.900 |
| 32 MB DIMM 168 PIN SD RAM | 12.500 |
| 32 MB SIMM 72 PIN BRAND | 17.900 |
| 64 MB DIMM 168 PIN 100 MHz | 26.900 |
| 64 MB DIMM 168 SD RAM | 25.900 |

**ΟΛΑ ΤΑ ΝΕΑ PC GAMES ΑΠΟ 5.000-9.000 ΔΡΧ.**

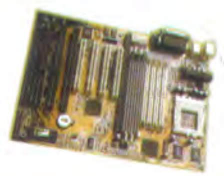
## ΠΡΟΣΦΟΡΑ

MINI TOWER 200W
CELERON 300 MHz
32 MB DIMM 168 SD RAM
QUANTUM 3,2 EX, HITACHI 32x
VIRGE 3D DX 64 BIT 4 MB
SOUND BLASTER VIBRA 16BIT
QDI LEGEND PENTIUM II
MONITOR 15" DIGITAL
FLOPPY DISK 1,44
ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ 104 KEYS WIN95
ΗΧΕΙΑ 80 Watt, MOUSE 3 KEYS
MOUSE PAD

**210.000**

## CD-ROMs · CDR · DVD

| | |
|---|---|
| PHILIPS 32x | 16.900 |
| HITACHI 32x | 15.900 |
| TOSHIBA 32x IDE | 17.900 |
| PLEXTOR SCSI 32x | 35.900 |
| PLEXTOR SCSI CD RECORDER 4x 12 | 88.900 |
| YAMAHA 4260 SCSI 2-4-6 | 93.900 |
| YAMAHA 4416 SCSI 4-4-12 | 120.900 |
| DVD-ROM CREATIVE | 65.900 |



## MOTHERBOARDS

| | |
|---|---|
| LUCKY STAR | 19.000 |
| LUCKY STAR BX I 440 ATX | 34.900 |
| QDI LEGEND I για PENTIUM II ATX | 30.900 |
| QDI LEGEND 5 για PENTIUM II ATX | 25.900 |
| QDI BRILLIANT I 440 BX ATX | 36.900 |
| ELPINA 729 BX with soud 16bit PCI | 27.900 |

## SCSI CONTROLLERS

| | |
|---|---|
| ADAPTEC 2940 ULTRA WIDE | 68.000 |
| DAWI PCI SCSI ULTRA WIDE-S/W | 41.900 |

## ACCESSORIES

| | |
|---|---|
| FLOPPY DISK 1,44 | 5.900 |
| MOUSE 3 KEYS | 1.500 |
| RADIO TRACK | 8.500 |
| VIDEO BLASTER WEB CAMERA | 30.000 |
| VIDEO HIGHWAY & Remote Control | 55.900 |
| ΗΧΕΙΑ PLATINUM SOUND PS-550 | 3500 |
| ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ 104 KEYS WIN95 | 5.000 |

**ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ**

- ΧΑΛΚΟΚΟΝΔΥΛΗ 22, ΑΘΗΝΑ - ΤΗΛ.: 5235260 - 5233837
- ΚΗΦΙΣΙΑΣ 263, ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ "SEE & SHOP", ΚΗΦΙΣΙΑ, ΤΗΛ.: 8018978

VISA

Στις τιμές δεν συμπεριλαμβάνεται Φ.Π.Α. 18%.

V